ing. VLADIMIR SĂLCEANU

# CURS PROGRESIV DE ȘAH

Editura Bibliotheca

ing. Vladimir Sălceanu
maestru internațional ICCF

# CURS PROGRESIV DE ȘAH

Manual de inițiere pentru elevi și tineret

www.stere.ro

**EDITURA Bibliotheca**
**Târgovişte**

- Atestată de Ministerul Culturii şi Cultelor cu avizul nr. 4363 / 27.05.1997
- Acreditată de Consiliul Naţional al Cercetării Ştiinţifice din Învăţământul Superior (CNCSIS) cu avizul nr. 1142 / 30.06.2003
- Membru al Asociaţiei Editorilor din România – AER (Romanian Publishers Association – RPA)

N. Radian, KB 2/3, Târgovişte, 130062
tel/fax: 0245.212241; tel. 0245.217145
e-mail: biblioth@romwest.ro
www.bibliotheca.connsoft.ro

Director editorial - Mihail-Florin Stan
Director executiv - Ion Anghel
Editor - Mihai Stan

Coperta - **Bibliotheca**, după o idee a autorului
Culegere computerizată - Ion Corlet
Procesare foto - Andrei-Luchian Georgescu
Tehnoredactare - Ion Anghel

**Descrierea CIP a Bibiliotecii Naţionale a României**
**SĂLCEANU, VLADIMIR**
**Curs progresiv de şah: manual de iniţiere pentru elevi şi tineret** / Vladimir Sălceanu. - Târgoviste: Bibliotheca, 2004
Bibliogr.
ISBN 973-712-028-0

794.1

Tiparul executat la *S.C. LUMINA TIPO s.r.l.*
str. Luigi Galvani nr. 20 bis, sect. 2, Bucureşti
tel./fax 211.32.60; tel. 212.29.27
E-mail: **office@luminatipo.com**
*www.luminatipo.com*

www.stere.ro

ing. VLADIMIR SĂLCEANU
maestru internațional ICCF

# CURS PROGRESIV DE ȘAH

Manual de inițiere pentru elevi și tineret

Editura Bibliotheca
Târgoviște, 2004

www.sere.ro

*EDITAT CU SPRIJINUL*
*MINISTERULUI EDUCAȚIEI ŞI CERCETĂRII*

**Colecția SCHOLA**

Copyright © 2004 Editura **Bibliotheca**
Toate drepturile asupra acestei ediții aparțin
Editurii **Bibliotheca** & ing. Vladimir Sălceanu

www.stere.ro

## Cuvânt înainte

*Şahul constituie, fără îndoială, unul din domeniile a căror cunoaştere totală pare imposibilă. Numărul, practic infinit, de mutări şi variante posibile poate să stârnească un veritabil sentiment de neputinţă şi disperare celor ce se aventurează în acest imens labirint aparent fără ieşire. Orice labirint are însă o intrare, deci, cel puţin şi o ieşire, spre care ne poate îndrepta legendarul fir al Ariadnei, metaforă a isteţimii şi a gândirii corecte. Cunoaşterea perfectă a regulilor jocului de şah şi a punctelor de reper din labirintul variantelor, îndrăzneala şi calculul exact, formează împreună tocmai acel miraculos fir conducător spre victorie în partida de şah.*

*Izvorul tuturor acestora este învăţarea, iar abordarea corectă a învăţării jocului de şah o pot găsi în cartea de faţă toţi cei care, indiferent de vârstă, intenţionează să încerce obţinerea unor performanţe notabile în sportul minţii Ea este, de aceea, o adevărată carte de învăţătură ce nu trebuie să lipsească din nici o bibliotecă şi, mai ales, din nici un cămin în care există sau se aşteaptă apariţia copiilor, chiar şi în căminele celor aflaţi la vârsta binemeritatei odihne active.*

*Prevăzută să apară în trei volume, care să asigure nivelul de cunoştinţe necesar pentru categoria a doua de clasificare sportivă, categoria întâi şi, respectiv, candidat de maestru, lucrarea distinsului inginer şi antrenor de şah, maestrul internaţional Vladimir Sălceanu preconizează abordarea concentrică şi progresivă, de la simplu la complex, a învăţării şahului, valorificând în acest scop experienţa unor mari personalităţi ale şahului mondial şi a unora din cele mai performante şcoli naţionale de şah. Ea reprezintă un dar generos pentru viitoarele generaţii de şahişti, un veritabil îndrumar care mie personal mi-a lipsit la vârsta iniţierii în şah, dar pentru care mă bucur că va exista de acum în firava bibliotecă a şahului românesc.*

*Andrei Istrăţescu*
*mare maestru internaţional*

www.sica.ro

## Din partea autorului

„Cursul progresiv de şah"constituie o încercare de a transmite experienţa unui pedagog şi sportiv care doreşte să prezinte şi să înveţe într-un mod cât mai agreabil jocul de şah pe cei dornici să şi-l însuşească sau chiar pe amatorii care cunosc câte ceva din tainele acestui joc minunat.

Când am început să predau şahul într-un cadru organizat, pentru un auditoriu compus din tineri având cunoştinţe şi niveluri de joc diferite, am resimţit lipsa oricăror manuale care să satisfacă în oarecare măsură necesităţile respective.

Încercând să consolidez un prim ciclu de lecţii, am realizat faptul că este necesar un mare efort şi că trebuie elaborată de fapt o lucrare de proporţii, în câteva volume. M-am hotărât în consecinţă, să-mi asum riscul de a mă lansa într-o astfel de muncă susţinută de creaţie.

Această primă parte este un suport de curs în ajutorul profesorilor, dar şi pentru autodidacţi, adresându-se în primul rând adolescenţilor, nefiind însă simplu nici pentru cei care trăiesc cea de-a doua tinereţe.

Spre deosebire de alte manuale în care de multe ori există o continuitate în conţinut, un manual de şah nu poate oferi decât o serie de noţiuni oarecum disparate. În mintea celui care a efectuat studiul şi a asimilat noţiunile, trebuie să se producă însă o legătură, o asamblare a acestora. Trebuie, dar nu aşa se întâmplă totdeauna şi în întregime dintr-o serie de motive dintre care unele sunt cunoscute, iar altele încă ne scapă, acestea din urmă depinzând probabil de particularităţile fiecărui subiect sau, mai rar, de ale profesorului său. Continuitatea noţiunilor dintr-o carte de şah este înlocuită însă de prezentarea gradată a tuturor elementelor ce asigură progresul constant al celui care o studiază.

Demn de reţinut este faptul că rolul profesorului poate fi decisiv în mai toate etapele de pregătire, mai ales dacă acesta este un jucător cu experienţă şi un bun

pedagog, având mult tact şi răbdare, capabil să insufle nu numai dragostea pentru joc, fără de care nu se poate realiza mare lucru, ci şi ambiţia necesară progresului în sportul de performanţă.

Datorită faptului că puţini au posibilitatea de a beneficia de ajutorul unui profesor, în paginile care urmează se încearcă să se suplinească eventuala lipsă a acestuia, urmărindu-se totodată să facă plăcută învăţarea acestui admirabil joc de către oricare amator.

În urma parcurgerii mai multor tratate de iniţiere în şah, aş putea afirma că numai doi mari jucători de geniu, foştii campioni mondiali Emmanuel Lasker şi Jose Raul Capablanca au reuşit să se apropie cel mai bine de sufletul celui care doreşte să înveţe acest joc şi să-i cultive dragostea faţă de şah, fără a-i încărca memoria cu prea multe noţiuni teoretice. De altfel, este interesant de remarcat că, dintre toţi campionii mondiali, numai aceştia s-au încumetat să scrie câte un manual de iniţiere. De aceea am căutat să le adopt metodele pedagogice, fără să ignor însă alte lucrări elaborate ulterior, dintre care unele sunt poate ceva mai reci, iar altele poartă o oarecare notă de manual şcolar.

Pentru o înţelegere mai bună a materialului, s-a aplicat concepţia clasică de lărgire treptată a sferei de cunoaştere, studiul începând de la unele noţiuni simple, avansând apoi treptat spre cele mai complicate. Pentru a nu-i conferi o notă de rigiditate, manualul n-a fost împărţit pe lecţii, ci sistematizat pe capitole, lăsând la latitudinea cititorului sau a profesorului întinderea unei lecţii. De altfel, având în vedere că orice studiu de iniţiere trebuie făcut temeinic, consider că nu este necesar să se bată recorduri de viteză în parcurgerea acestui prim curs, mai importantă fiind necesitatea înţelegerii depline a materialului expus, decât învăţarea acestuia pe nerăsuflate. De aceea aş dori să sugerez celor care nu vor înţelege anumite noţiuni expuse, să apeleze la ajutorul unor jucători mai experimentaţi sau chiar la un profesor.

Conţinutul acestui prim volum, odată însuşit (însoţit de o practică suficientă), va asigura o forţă de joc la nivelul cel puţin a categoriei a 2-a de clasificare sportivă, în timp relativ scurt. În cazul introducerii şahului ca obiect de predare în şcoli (în alte ţări aceasta se practică de multă vreme), această lucrare ar putea fi un bun manual pentru primii 1-2 ani de studiu.

Țin să mulțumesc prietenilor mei, jucători și antrenori, care mi-au oferit unele sugestii extrem de utile și care m-au încurajat în materializarea intențiilor de a scrie materialul care începe cu volumul de față.

În încheiere trebuie elogiată colaborarea fructuoasă și efortul deosebit de generos al domnului Ion Anghel, pentru culegerea și punerea în pagină a textului la o înaltă ținută, prin procedee computerizate.

Autorul se va considera fericit dacă cititorii se vor adresa cu orice fel de întrebări sau sugestii pe adresa: ing. Vladimir Sălceanu, str. Valea Călugărească, nr. l, bloc D5, scara B, apartament 13, 061721, București 66 sau la telefonul 021/7264162; e-mail: vsalceanu@yahoo.com sau biblioth@romwest.ro.

În încheiere vă urez spor la studiu, îndrăgirea acestui joc magnific și multe succese sportive!

*Autorul*

www.stere.ro

# Capitolul 1
# NOȚIUNI INTRODUCTIVE

## 1.1. PUȚINĂ ISTORIE ȘI PRIMA CUNOȘTINȚĂ CU ȘAHUL

Când și unde anume a luat naștere jocul de șah?

De multă vreme această întrebare stârnește un interes deosebit, dar datorită puținelor informații ce au răzbătut din vremuri îndepărtate, un răspuns sigur nu este ușor de dat.

Există câteva legende asupra felului cum s-a născut jocul de șah; singurul element comun între acestea este faptul că șahul a luat naștere pe continentul asiatic, într-un trecut foarte îndepărtat, probabil în India.

În unele regiuni unde savanții au făcut săpături arheologice, s-au găsit figuri, sau chiar scrieri din care unele aveau o vechime de peste 2000 de ani! Aceste mărturii atestă existența pe atunci a unor jocuri, care aveau probabil unele asemănări cu șahul.

Este mai mult ca probabil că jocul de șah din acele vremi îndepărtate, avea prea puține asemănări cu cel care se joacă astăzi. Transformările prin care a trecut, sunt desigur rodul minții umane, tot timpul în căutare de modificări și îmbunătățiri, sau chiar complicare a unor jocuri sau probleme de inteligență, care apar simple la un moment dat.

Cu aproximație în secolele V și VI d.Chr., jocul de șah a pătruns din India în țările din Asia Centrală, adică în teritoriile unde se găsesc astăzi Pakistanul și Afganistanul. Ceva mai târziu șahul se infiltrează mai spre vest, în zona Iranului de astăzi. Aici, jocul suferă unele transformări. Pe de o parte sunt eliminate unele elemente de hazard, iar pe de altă parte, jocul la capturarea totală a figurilor adverse, este înlocuit de prinderea regelui advers în poziție de *șah mat*, la fel ca în ziua de azi.

Dacă mai înainte se aruncau zarurile pentru a se stabili ce figură trebuie deplasată, acum însăși jucătorul este liber să facă după dorință, o anumită mutare.

Se pare că tot prin părțile Iranului s-a *născut* o piesă nouă farzin, o denumire persană a **DAMEI** de astăzi, de o valoare deosebită.

De asemenea și alte figuri, au căpătat o denumire în limba persană: **ȘAH** (regele), **ASP** (calul), **RUH** (turnul), **PIL** (nebunul), sau **PIADAH** (pionul).

În secolele VII-VIII d.Chr. are loc o rapidă ascensiune, cea a Califatului Arab, care cucerește o serie de state din Orientul Mijlociu, în care șahul era deja răspândit și pe care arabii la rândul lor, îl învață cu repeziciune.

Din estul arab, în secolele VIII-IX d.Chr. **SATRANDJ**-ul (denumirea arabă a șahului) pătrunde și în alte regiuni: Transcaucazia, Africa de Nord și de aici în Spania, prin intermediul acesteia ajungând în Europa. Totodată unii preoți budiști îl duc în Orientul depărtat și în Asia de Sud-Est.

Deci în Europa șahul a pătruns cam cu un mileniu în urmă, pentru început în Spania, fiind practicat mai ales la curtea regală, în castelele cavalerilor sau în cercurile oamenilor de cultură, ajungând să fie chiar motiv de inspirație al unor splendide poeme sau picturi.

Câteva secole de-a rândul, acest joc al minții a rămas o piatră de încercare pentru spiritele alese.

Mai târziu, șahul a trecut granițele Spaniei în Franța și Italia care aveau, de asemenea, o cultură înfloritoare, iar ceva mai târziu, avea să fie cunoscut în toate țările, obținând o recunoaștere generală ca *joc nobil al regilor*, jocul cel mai ales al minții.

Așa cum s-a arătat mai sus, jocul a suferit o serie de schimbări de-a lungul secolelor, de natură să-i schimbe unele elemente de formă. Elementul său de fond, a rămas, însă, neschimbat și conținutul acestui joc este probabil ușor de ghicit.

## 1.2. CE ESTE JOCUL DE ȘAH?

Încă de la crearea sa, șahul avea să fie o imitație la scară redusă a unui război între două oștiri. Fiind deci un război în miniatură, dar crâncen, acesta, cu toate că se desfășoară după o serie de reguli bine stabilite[1], ca în orice luptă pe viață și pe moarte, nu trebuie să cunoască nici teama, dar nici îndurarea sau compromisul.

De aceea, cel ce dorește să învețe tainele acestui joc războinic și să devină un jucător bun, trebuie să aibă curaj, să nu aibă nici o milă pentru dușmanul din fața sa și pe deasupra să fie animat în permanență de o dorință arzătoare de a repurta noi victorii.

Trebuie să atragem însă atenția că această luptă se încheie fără vărsare de sânge și are un caracter civilizat de întrecere sportivă, deci un joc al minții bazat pe gândire între cei doi combatanți, între care trebuie să existe tot timpul o atitudine de stimă reciprocă, ceea ce englezii (care au inventat și practicat multe sporturi), denumesc *fair play*.

Un obicei frumos în orice întrecere sportivă – valabil și în șah – este ca cei doi parteneri, *să-și dea mâna atât la începutul, cât și la terminarea partidei*, indiferent de rezultatul acesteia, care (după cum vom vedea în capitolele următoare) poate fi victorie, înfrângere sau remiză, adică *meci nul*.

Acest gest vrea să sublinieze că partenerii sunt, și trebuie să rămână, dacă nu prieteni (înainte și după întrecere), cel puțin în relații amicale; ei se vor mai întâlni și în alte competiții viitoare, când cel învins, care acum prin strângere cavalerească de mâna își felicită partenerul pentru victorie, va încerca să-și ia revanșa.

Am văzut mai sus că în timpul luptei în șah, fiecare din cei doi adversari devine un conducător de oaste; cele două armate se luptă, respectând o serie de reguli și legi bine stabilite, aceleași pentru ambele tabere; desigur că iscusința minții celor doi comandanți poate înclina balanța victoriei în favoarea propriei oștiri, așa cum istoria ne-a relevat conducători geniali de armate de-a lungul timpurilor: Alexandru Macedon, Caius Iulius Cezar, Hannibal, Napoleon, Mihai Viteazul, Ștefan cel Mare ș.a. care au câștigat multe bătălii.

Să fi fost aceștia numai genii născute pentru războaie, sau aveau și o pregătire obținută în școli? Tot istoria ne spune că geniul lor era însoțit de o serioasă pregătire militară făcută cu trudă și răbdare, de-a lungul multor ani. Pentru că jocul de șah are caracterul atât al unei lupte militare cât și al unui sport, pentru a-l cunoaște bine, putem să-l învățăm prin studiu, dar trebuie să-l și practicăm. Tocmai pentru acest scop este scris acest manual. Șahul, spre deosebire de alte sporturi, are avantajul că poate fi *scris* cu ușurință; o luptă șahistă poate fi notată pas cu pas și reconstituită după sute de ani.

Alte sporturi însă nu pot fi reconstituite decât cu tehnica modernă cunoscută: film sau televiziune, ceea ce desigur, prezintă dificultăți. Să trecem, deci, la învățarea șahului!

1. În capitolele următoare vor fi prezentate și detaliate, în mod treptat, o serie de reguli de joc oficiale pentru competițiile de șah.

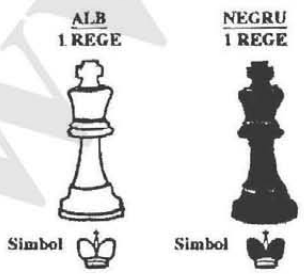
## 1.3. DESPRE FIGURI ȘI SIMBOLURILE LOR

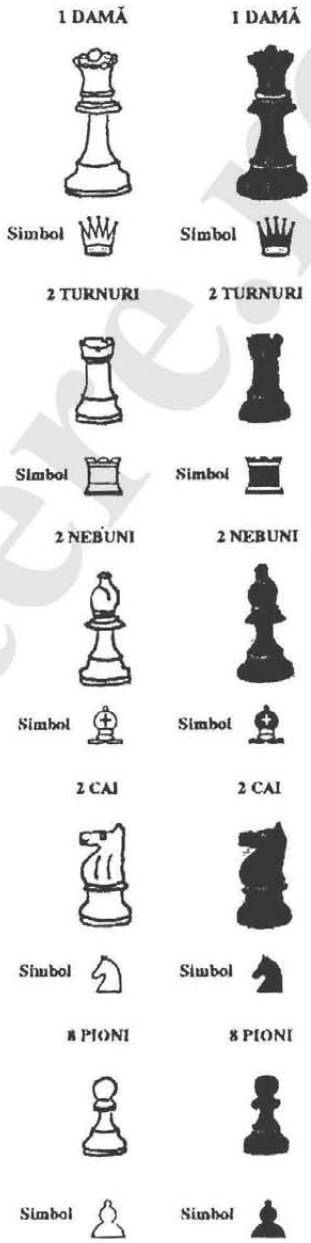
Pentru că este vorba de un conflict – așa cum am discutat deja –, fiecare dintre cei doi războinici, dispune de o oștire. Aceste oștiri, pentru a putea fi deosebite atunci când luptă între ele, au ca și la alte jocuri sportive (unde echipele au tricouri diferite), două culori distincte, de obicei albă și neagră și se numesc *figuri* sau *piese*.

O partidă de șah este începută totdeauna de jucătorul care deține piesele albe. Acest lucru (în special pentru jucătorii cu nivel ridicat) este considerat ca un mic avantaj, denumit *avantajul culorii albe* sau *al primei mutări*, care permite albelor să aibă la începutul partidei o oarecare inițiativă în joc, adică să încerce să dicteze într-un fel desfășurarea ostilităților, în continuare mutările se fac alternativ, adică mută negrul, din nou albul ș.a.m.d.

Culoarea pieselor celor doi jucători este hotărâtă prin sorți într-o partidă cu caracter amical, sau este stabilită de regulament, în cazul în care partida are un caracter oficial, adică se dispută într-un concurs (turneu) sau meci.

Numărul de piese de care dispune fiecare din jucători la începutul partidei este 16. Mai jos sunt prezentate așa cum arată ele pe tabla de șah și simbolul lor grafic, adică așa cum le vom vedea în continuare în acest manual, precum și câte piese identice având aceeași culoare, există la începutul unei partide.




În afara pionilor, celelalte piese (8 la număr) se numesc în mod uzual figuri.

www.steree.ro

## 1.4. TABLA DE ŞAH

Tabla de şah[1] este terenul sau *câmpul de luptă* pe care se vor înfrunta cele două mici oştiri, în lupta fără menajamente despre care am amintit deja.

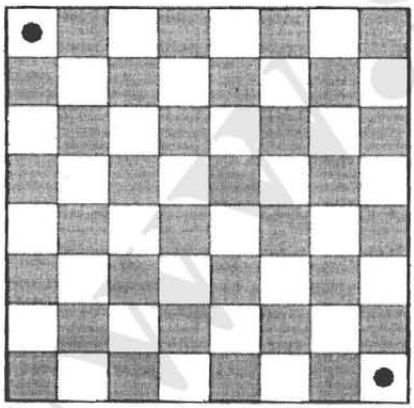
Indiscutabil că în jocul de şah, tabla are vechimea cea mai mare, păstrându-se probabil de-a lungul veacurilor în aceeaşi formă.

Are deci forma unui pătrat, împărţit în alte 64 pătrăţele de mărime egală, numite **CÂMPURI**, dispuse în număr de 8 pe fiecare rând orizontal sau vertical. Oricare din aceste câmpuri, are o culoare diferită faţă de cel vecin. Uzual, aceste câmpuri se numesc *albe* şi *negre*.

În reprezentarea grafică din manual, tabla este denumită **DIAGRAMĂ**.

Aşa cum se vede în diagrama 1, totdeauna colţul din dreapta al tablei pentru fiecare jucător, este obligatoriu să fie de culoare albă. Pentru memorare, aceste colţuri s-au însemnat cu câte un punct.

1



**în dreapta**

Este foarte important pentru amatorul care doreşte să înveţe şahul, să cunoască bine această tablă, adică să-şi reprezinte în memorie poziţia fiecărui câmp, sau chiar grup de câmpuri.

După cum se vede în diagrama 2, s-a introdus pe margine o notaţie. Pe orizontală sunt primele opt litere *mici* ale alfabetului; cu acestea se notează *verticalele*, fiecare din acestea conţinând un număr de opt câmpuri. În termeni şahişti, aceste verticale se numesc uzual **COLOANE**, fiind deci opt la număr, de la **a** la **h**. Tot aici, pe verticală, se pot vedea primele opt cifre, cu care se notează *orizontalele*, denumite **LINII**. Există deci 8 linii, de la **1**-a la **8**-a. Fiecare coloană sau linie, cuprinde 8 câmpuri, patru din acestea negre şi patru albe.

2

Şirurile de câmpuri de aceeaşi culoare, care se ating între ele numai prin colţuri, se numesc **DIAGONALE**. Evident, pot exista diagonale de culoare albă sau neagră.

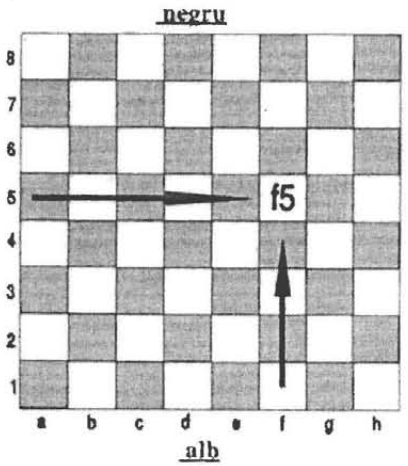
Dar să ne întoarcem la câmpuri. Pentru a putea denumi un câmp oarecare de pe eşichier, este suficient să numim mai întâi coloana apoi linia pe care se află acesta. Deci oricare câmp, se găseşte la punctul de încrucişare al unei coloane cu o linie.

În diagrama 3, vom nota câmpul **f5**, pe care n găsim la întâlnirea coloanei **f** cu linia **5**-a; în acest fel oricare din cele 64 câmpuri, are o denumire precisă. În toate diagramele din literatura şahistă, în mod convenţional jucătorul

1. Câteodată tabla de şah este denumită şi **EŞICHIER**, cuvânt ce derivă de la expresia din limba franceză a jocului de şah, *les échécs*

cu piesele albe se află în partea inferioară, iar cel cu piesele negre, în partea superioară.

3




*Văzute din partea albului*, câmpurile de pe întreaga tablă, vor fi notate ca în diagrama 4:

4

| negru | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 a8 | b8 | c8 | d8 | e8 | f8 | g8 | h8 |
| 7 a7 | b7 | c7 | d7 | e7 | f7 | g7 | h7 |
| 6 a6 | b6 | c6 | d6 | e6 | f6 | g6 | h6 |
| 5 a5 | b5 | c5 | d5 | e5 | f5 | g5 | h5 |
| 4 a4 | b4 | c4 | d4 | e4 | f4 | g4 | h4 |
| 3 a3 | b3 | c3 | d3 | e3 | f3 | g3 | h3 |
| 2 a2 | b2 | c2 | d2 | e2 | f2 | g2 | h2 |
| 1 a1 | b1 | c1 | d1 | e1 | f1 | g1 | h1 |
| | a | b | c | d | e | f | g h |
| alb | | | | | | | |

Aceeaşi notaţie a câmpurilor, ***privită din partea jucătorului cu piesele negre***, va arăta ca în diagrama 5.

Această denumire *matematică* compusă dintr-o *literă mică* şi o *cifră*, aminteşte sistemul de coordonate stabilit de marele om de ştiinţă francez din secolul XVIII, Descartes. Este deci denumit ***sistemul de notaţie algebrică*** a tablei de şah. Unui geograf, acest sistem de notaţie i-ar sugera un punct de pe glob, pentru care se notează longitudinea şi latitudinea.

5

| alb | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 h1 | g1 | f1 | e1 | d1 | c1 | b1 | a1 |
| 2 h2 | g2 | f2 | e2 | d2 | c2 | b2 | a2 |
| 3 h3 | g3 | f3 | e3 | d3 | c3 | b3 | a3 |
| 4 h4 | g4 | f4 | e4 | d4 | c4 | b4 | a4 |
| 5 h5 | g5 | f5 | e5 | d5 | c5 | b5 | a5 |
| 6 h6 | g6 | f6 | e6 | d6 | c6 | b6 | a6 |
| 7 h7 | g7 | f7 | e7 | d7 | c7 | b7 | a7 |
| 8 h8 | g8 | f8 | e8 | d8 | c8 | b8 | a8 |
| h | g | f | e | d | c | b | a |
| negru | | | | | | | |

Există şi alte sisteme de notaţie, despre care vom vorbi la timpul potrivit.

## 1.5. AMPLASAREA FIGURILOR PE EŞICHIER

În diagrama 6 este prezentat modul **OBLIGATORIU** în care trebuie aşezate la începutul partidei oştirile în cele două tabere.

Trebuie remarcat faptul că dama albă este amplasată pe un câmp alb (**d1**), iar dama neagră pe un câmp negru (**d8**).

În mod invers, regele alb stă pe un câmp negru (**e1**), iar *duşmanul* său , pe un câmp alb (**e8**). Fiecare din perechile regale sunt flancate de ambele părţi de cei doi nebuni, cei albi la **c1** şi **f1**, respectiv cei negri la **c8** şi **f8**.

Trebuie remarcat că în fiecare tabără unul dintre nebuni este pe un câmp alb, celălalt pe un câmp negru; să reţinem acest lucru.

În imediata vecinătate a nebunilor este plasată perechea de cai, şi în sfârşit lângă aceştia, la colţuri, perechea de turnuri.

6

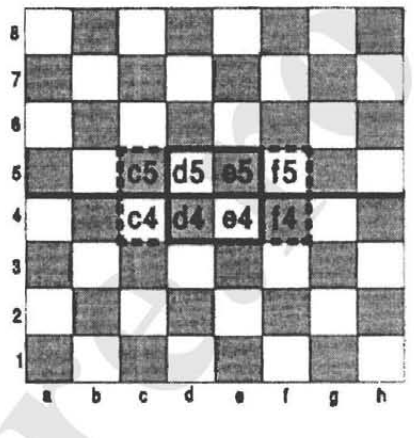
Imediat în fața figurilor albe de pe linia 1-a și a celor negre de pe linia 8-a, se așază câte un pion în fiecare căsuță, în număr de 8. Deci pionii sunt amplasați pe linia **2**-a cei albi și pe linia **8**-a cei negri.

O linie verticală imaginară, poate împărți tabla în două jumătăți egale. Cea din stânga se numește **FLANCUL DAMEI**, iar cea din dreapta **FLANCUL REGELUI**. Este simplu de reținut aceasta, dacă privim locul de amplasare al damelor și al regilor în poziția inițială. Deci, flancul damei conține în întregime dreptunghiul delimitat de câmpurile **a1 - d1 - d8 - a8**, iar cel al regelui, de câmpurile **e1 - h1 - h8 - e8**. Cele două flancuri poartă această denumire pe tot parcursul unei partide, chiar dacă – să presupunem – unul dintre regi ar ajunge undeva pe flancul damei, iar una din dame, pe flancul regelui.

În unele cărți franceze de șah, apare uneori denumirea (după punctele cardinale) de **VEST** pentru flancul damei și respectiv **EST** pentru flancul regelui. Puteți însă să rețineți aceasta, numai ca o noțiune de cultură generală într-ale șahului.

În diagrama 7, se pot vedea două chenare în mijlocul tablei.

7




Pătratul cu linie continuă compus din câmpurile **d4, e4, d5** și **e5** este denumit **CENTRUL TABLEI**; vom vedea în continuare importanța acestuia în timpul luptei.

Cu linie punctată este relevat **CENTRUL EXTINS**, format din câmpurile suplimentare **c4, f4, c5** și **f5**; vom vedea în capitolele ce urmează importanța acestor câmpuri.

O linie orizontală desparte tabla în două jumătăți egale, ca pe niște câmpuri de luptă ale celor două tabere, în care fiecare armată va evolua imediat după începerea luptei. Un marinar glumeț ar spune că aceste jumătăți sunt un fel de *ape teritoriale* din zona unei frontiere maritime.

Linia orizontală mediană mai poate fi comparată cu ecuatorul. S-o denumim însă **LINIE DE DEMARCAȚIE**, un termen mai des utilizat în prezent, pentru a delimita jumătățile orizontale ale eșichierului.

Alte elemente ale tablei se pot vedea în diagrama 8. Câmpurile însemnate cu puncte: **a1, h1, a8, h8** se numesc **COLȚURI**.

Împreună cu acestea, toate câmpurile de la marginea tablei, delimitate de linia continuă, constituie **BANDA**. Vom vedea cu altă ocazie ce rol poate avea această bandă în timpul jocului.

8

Iată din nou (în diagrama 9) oştirile una în faţa alteia, gata la o comandă să se arunce în focul luptei, una asupra alteia. De aceea, cele două săgeţi din interiorul diagramei, indică direcţia de atac pentru fiecare din aceste armate.

9

Dar ce poate face fiecare dintre cele 16 figuri? Pe ce trasee poate porni şi cam ce *isprăvi* poate să facă? Care este scopul final al războiului?

Este clar că acţiunile acestei mici armate din lemn, vor fi dirijate de *comandantul suprem* – jucătorul de şah – care va mânui aceste piese, bazându-se pe inteligenţa şi talentul său, dar şi pe *ştiinţa militară*, adică pregătirea în materie de şah pe care o are sau şi-o poate însuşi prin studiul unuia sau mai multor manuale de şah şi printr-o practică îndelungată.

## 1.6. EXERCIŢII

Fără a se vedea tabla de şah, să se răspundă la următoarele întrebări:

1. Cum se notează toate câmpurile de pe linia 3-a, începând de la stânga la dreapta şi apoi invers?
2. Care sunt câmpurile albe de pe linia 8-a?
3. Să se arate cum se notează câmpurile de pe coloana **f**, începând de jos în sus şi apoi invers?
4. Care sunt câmpurile de pe diagonala **b1-h7**? Dar cele de pe diagonala **a8-h1**?
5. Care sunt diagonalele care se intersectează în câmpul **f6** şi ce culoare au acestea?
6. Ce culoare au câmpurile: **a4, c3, e6, f7, g4, h8**?
7. Să se noteze câmpurile de la bandă, de pe toată tabla de şah.
8. Care sunt punctele (câmpurile) din centrul tablei şi cele din centrul extins?
9. Ce coloane se află pe flancul regelui; dar cele de pe flancul damei?
10. Ce linii fac parte din jumătatea tablei dinspre negru?
11. Pe ce câmpuri (şi ce culoare au acestea) sunt plasaţi cei patru cai în poziţia iniţială a pieselor?
12. Pe ce câmpuri (şi ce culoare au acestea) sunt plasate cele două dame în poziţia iniţială? Cum se notează aceste două câmpuri?

## 1.7. SOLUŢII

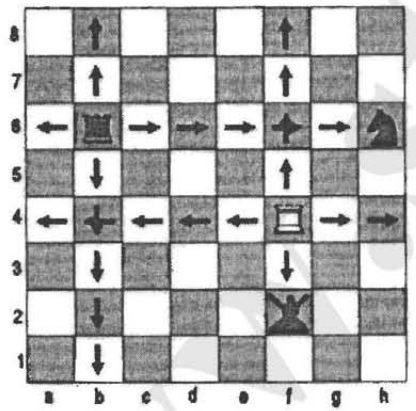
1. a3, b3, c3, d3, e3, f3, g3, h3; h3, g3, f3, e3, d3, c3, b3, a3.
2. a8, c8, e8, g8.
3. f1, f2, f3, f4, f5, f6, f7,f8; f8,f7,f6,f5,f4,f3,f2,f1.
4. b1-c2-d3-e4-f5-g6-h7; a8-b7-c6-d5-e4-f3-g2-h1.
5. a1-b2-c3-d4-e5-f6-g7-h8; d8-e7-f6-g5-h4; neagră.
6. A; N; A; A; A; N.
7. a1, b1, c1, d1, e1, f1, g1, h1, h2, h3, h4, h5, h6, h7, h8, g8, f8, e8, d8, c8, b8, a8, a7, a6, a5, a4, a3, a2.
8. d4, e4, d5, e5, c4, c5, f4, f5.
9. e, f, g, h, a, b, c, d.
10. 5-a, 6-a, 7-a, 8-a.
11. b1-alb, g1-negru, b8-negru, g8-alb.
12. Dama albă la d1 (câmp de culoare albă). Dama neagră la d8 (câmp de culoare neagră)

## Capitolul 2

# MODUL DE DEPLASARE AL PIESELOR

2.1. TURNUL se deplasează numai în linie dreaptă, pe orizontală sau verticală (vezi diagrama 10) pe un câmp în imediata sa vecinătate sau direct peste câteva câmpuri, dacă în calea sa nu există alte piese. **Turnul** nu poate sări peste o piesă oarecare. Dacă în calea sa se află o figură adversă turnul o poate *bate* (lua).

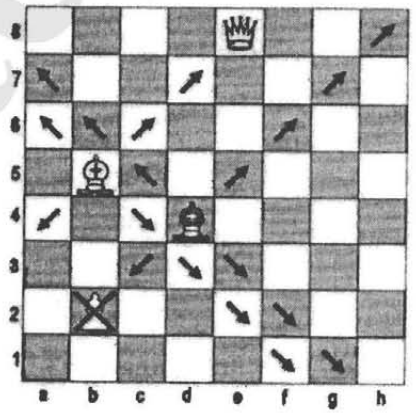
10



În acest caz, piesa adversă este înlăturată de pe tablă, iar **turnul** este aşezat pe câmpul pe care se găsea aceasta. Trebuie remarcat că pe o tablă lipsită de orice alte piese, **turnul** se poate deplasa pe un număr egal de câmpuri (14), indiferent de locul unde se află amplasat. Prin aceasta, **turnul** se deosebeşte de restul figurilor, cum se va vedea în continuare.

2.2. NEBUNUL se deplasează oblic pe diagonale, pe un câmp alăturat sau direct peste câteva câmpuri, (vezi diagrama 11) dacă în traiectoria sa nu există vreo piesă proprie sau adversă. Nici el nu are posibilitatea de a sări peste alte figuri, dar dacă în calea sa întâlneşte o piesă adversă el o poate captura, înlăturând-o de pe eşichier şi luându-i locul pe câmpul respectiv.

11



Pe o tablă liberă de orice alte piese, **nebunul** se poate deplasa pe un număr mai mic sau mai mare de câmpuri, în funcţie de poziţia în care se găseşte. În diagrama 11, dacă am îndepărta pionul şi dama albă, am constata că nebunul alb de pe câmpul **b5** poate ocupa (controla, lua sub *bătaie*) un număr de 9 câmpuri, în timp ce nebunul negru de pe câmpul **d4**, controlează 13 câmpuri.

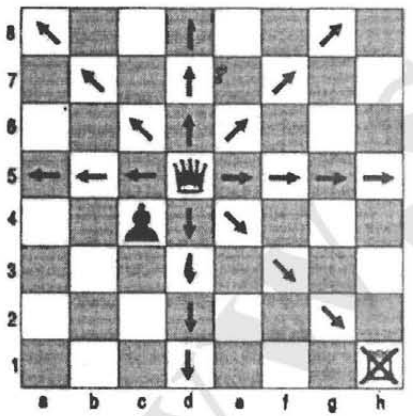
Pe măsură ce vom înainta cu studiul, cititorul va înţelege şi importanţa acestui detaliu.

Trebuie remarcat că fiecare nebun, poate circula pe câmpuri de o singură culoare, în număr maxim de 32, din cele 64 ale eşichierului. Fiind plasat în centru, el controlează aproape acelaşi număr de câmpuri ca şi un turn (13, faţă de 14).

2.3. DAMA (sau regina) reuneşte în mişcarea sa mutările turnului şi nebunului.

Oricare din câmpurile tablei de şah se află la intersecţia unei linii cu o coloană şi a două diagonale[1]. În diagrama 12 se poate vedea cum dama din d5 ocupă orice câmp de pe linia, coloana, sau diagonalele pe care se găseşte. Dacă în drumul său întâlneşte o altă piesă, dama nu o poate sări. Când figura întâlnită este adversă, dama o poate înlătura de pe tablă, ocupând câmpul pe care se găsea aceasta.

12



Fiind plasată ca în exemplul de mai sus în centru, dama controlează 27 câmpuri (fără să luăm în considerare şi cel pe care este plasată).

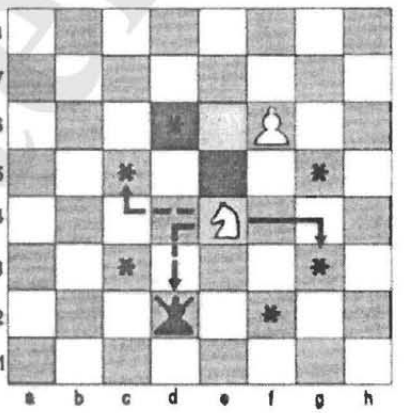
Pentru acest motiv, dama este considerată drept figura cea mai puternică, cea mai preţioasă.

Să reţinem şi faptul că atunci când dama se depărtează de centru, începe să controleze un număr tot mai mic de câmpuri; astfel de pe oricare câmp de la bandă (cazul cel mai defavorabil), dama va controla un număr minim de 21 câmpuri.

2.4. CALUL este figura cu o deplasare ciudată. Să urmărim diagrama 13, pentru a înţelege mai bine aceasta.

Un **cal** plasat pe câmpul alb **e4**, poate ajunge numai pe unul din câmpurile însemnate cu * Aceasta înseamnă că el ajunge totdeauna de pe un câmp alb, pe unul negru şi invers, dar niciodată nu poate ajunge spre exemplu, de pe un câmp negru tot pe unul negru.

13



Să încercăm să descriem deplasarea acestei figuri năbădăioase. El *merge* deci un câmp pe verticală sau orizontală şi apoi unul pe diagonală.

Desigur că aceste două mici trasee imaginare din care se compune mutarea calului, pot avea loc şi în ordine inversă.

Pentru o mai uşoară memorare, să reţinem că mutarea calului are forma literei L.

Dacă este în centru, un cal controlează cel mult opt câmpuri, în colţul tablei însă, controlează cele mai puţine, două.

1. Cu excepţia colţurilor.

El poate captura oricare din figurile adverse, dacă aceasta ocupă un câmp în *bătaia* calului, de exemplu pionul negru din d2, luând locul figurii capturate.

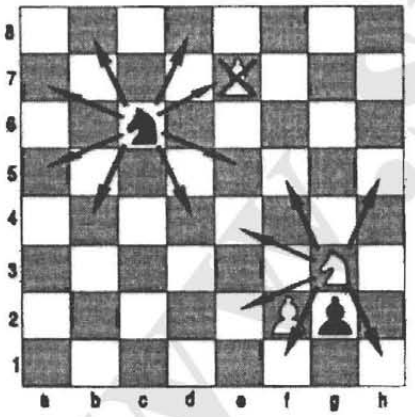
Același cal din e4, nu poate ajunge pe câmpul f6, deoarece acolo se găsește un pion alb propriu.

Pentru o mai bună înțelegere, să reluăm în diagrama 14, deplasarea calului, fără alte explicații.

Calul mai are însă o caracteristică care-l diferențiază față de celelalte figuri: în mișcarea sa, el poate sări peste alte figuri proprii sau adverse.

De asemenea poate avea acces pe oricare din cele 64 câmpuri ale eșichierului; există chiar o problemă distractivă: de a parcurge cu un cal toate cele 64 câmpuri ale tablei, fără a se trece de două ori prin același câmp.

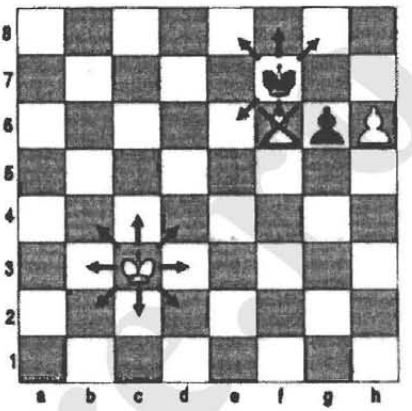
14



2.5. REGELE se poate deplasa numai cu un singur câmp în vecinătatea sa, în orice direcție.

În diagrama 15, un rege alb care este așezat pe câmpul c3, poate ajunge pe oricare din câmpurile vecine, libere, indicate prin vârfurile săgeților. **Regele** ia piesele adverse în același mod cum se deplasează.

15



El este însă singura figură care nu poate ajunge pe un câmp aflat sub bătaia unei figuri inamice.

În aceeași diagramă se observă că regele negru de pe câmpul f7, nu se poate deplasa la e7 și g7 unde ar fi în șah și nici pe câmpul g6, unde se găsește un pion propriu, el poate însă captura pionul alb din f6, plasându-se în locul acestuia.

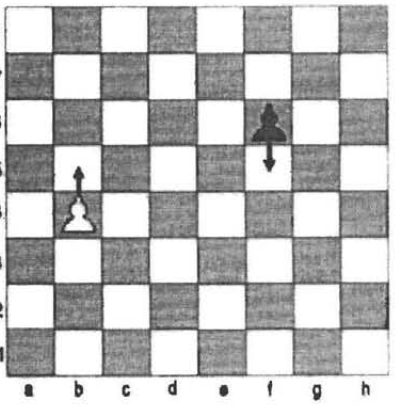
***Rezultă că regele nu poate fi niciodată capturat de adversar!***

**Regele** poate controla un maximum de 8 câmpuri, cu excepția situației când este la margine (5 câmpuri), iar în colț 3.

2.6. PIONUL are cea mai mică mobilitate dintre toate figurile. În diagrama 16, se observă că **pionul** alb **b4** fiind la mutare, poate avansa numai înainte cu un pas, adică pe câmpul **b5**, și aceasta numai în cazul în care pe acest câmp nu este amplasată o figură proprie sau adversă. Dacă există o asemenea figură, se spune că **pionul** este *blocat*, el neputând avansa. Să reținem deci că *pionii* nu se pot muta înapoi!

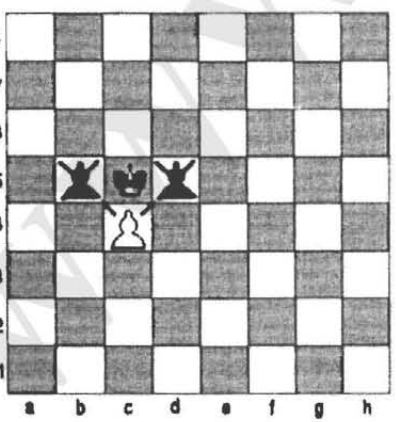
Dacă negrul este la mutare, acesta poate avansa pionul său de la f6, până la f5.

16



Ceea ce deosebeşte **pionul** de alte figuri, este faptul că el nu poate captura *materialul* advers la fel cu celelalte figuri, adică exact aşa cum se deplasează. Astfel în diagrama 17 cu alb la mutare, pionul alb **c4** nu poate captura regele negru din faţa sa (din această cauză nici nu poate avansa); în schimb el poate captura oricare din pionii negri **b5** sau **d5**, prin deplasarea cu un singur pas pe diagonală şi amplasarea lui în locul pionului negru capturat. De aici rezultă că un pion plasat pe coloanele marginale **a** sau **h**, poate captura o figură adversă numai într-o singură parte, spre interiorul eşichierului.

17



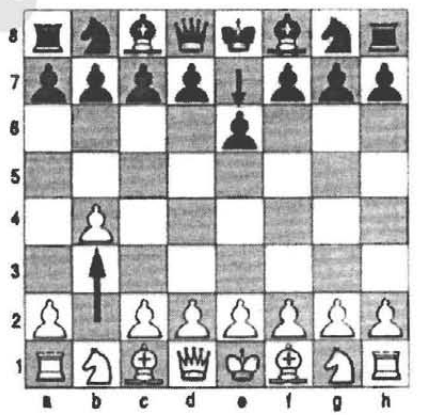
Cu aceasta nu s-a terminat; această modestă figură ne va mai rezerva o serie de surprize în ce priveşte mutările pe care le poate face.

Dacă un **pion** nu a efectuat nici o mutare şi se găseşte încă pe poziţia sa iniţială (de exemplu **pionul** alb pe linia 2-a sau cel negru pe linia 7-a), acesta fiind la mutare, poate după dorinţa jucătorului să se deplaseze pe câmpul vecin din faţa sa, sau să treacă peste un câmp (cu condiţia ca acesta să fie liber) ajungând direct la doi paşi distanţă.

În exemplul din diagrama 18, albul la mutare a jucat **pionul** său de pe câmpul **b2**, direct pe câmpul b4. Ambii adversari, pot face o astfel de mutare cu oricare din pionii proprii, cu condiţia ca aceştia să fie amplasaţi pe poziţia lor iniţială.

Ca răspuns, se poate observa că negrul a avansat **pionul** său din faţa regelui cu un singur pas, la **e6**, dar după dorinţă, el poate avansa acest pion direct cu doi paşi, adică la **e5**.

18



Dacă însă unul din **pioni** s-a deplasat din poziţia iniţială (indiferent cu câţi paşi, unul sau doi), el pierde dreptul la mutările următoare de a mai face un asemenea avans de doi paşi, având dreptul de a se mişca numai cu un singur câmp, de-a lungul coloanei pe care mărşăluieşte.

www.steaua.ro

Când în urma unui asemenea maraton **pionul** atinge ultima linie a tablei (a 8-a pentru alb şi 1-a pentru negru), pe câmpul respectiv, jucătorul care deține acest pion este obligat să plaseze în locul acestuia o altă figură de aceeaşi culoare, aceasta după dorința sa (în afară de **Rege**): **Damă, Turn, Nebun** sau **Cal**, chiar dacă el mai are pe tablă astfel de piese!

În mod permanent însă. va exista pentru o culoare un singur **Rege** şi cel mult opt pioni.

Întrucât **Dama** este figura cea mai mobilă, de regulă pionul ajuns pe ultima linie se preschimbă în **Damă**. El poate însă să *renască* sub forma altei figuri.

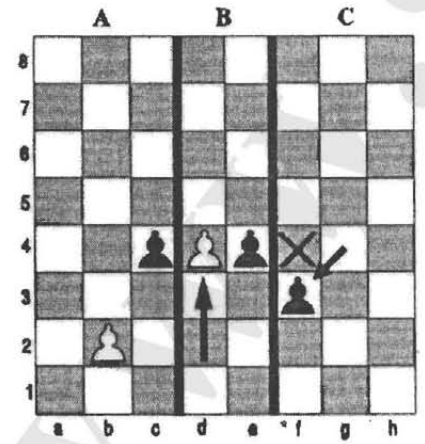
De aceea a apărut expresia *transformarea pionului*.

Şi acum o ultimă surpriză pe care ne-o rezervă această modestă figură.

Să privim diagrama 19.

În mod convențional, vom despărți tabla în trei secțiuni A, B şi C, pentru a ilustra trei momente pentru o anumită situație.

19




În secțiunea A, se observă un **pion** alb pe linia 2-a, deci pe poziția inițială, iar pe o coloană alăturată un pion negru advers pe linia 4-a.

În secțiunea B, acelaşi **pion** alb a avansat cu doi paşi din poziția inițială, ajungând pe aceeaşi linie, în dreptul pionului negru.

În acest moment drept mutare de răspuns (vezi secțiunea C), conform regulilor jocului, negrul are voie să captureze **pionul** alb, ca şi cum acesta s-ar fi deplasat cu un singur pas, punând pionul său pe linia 3-a.

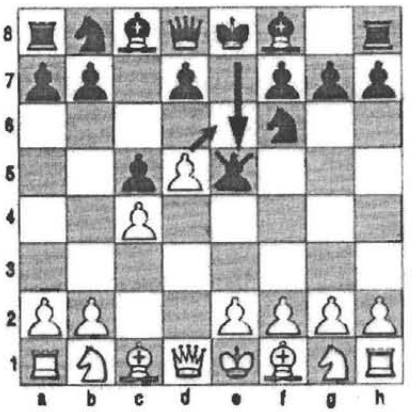
O captură de acest fel este supranumită cu o expresie din limba franceză, **en passant**, adică luare *în trecere* pe lângă pionul advers.

Altfel spus despre luarea *en passant*: când un **pion** amenință (controlează) un câmp peste care poate trece un pion advers ce poate fi avansat cu două câmpuri (plecând deci de pe poziția inițială), *se poate lua pionul advers* ***en passant****, dar numai imediat la mutarea următoare*, ca şi cum acesta ar fi fost deplasat numai cu un singur pas.

Pentru o mai bună ilustrare, să urmărim poziția din diagrama 20.

Cu ultima sa mutare, negrul a jucat **pionul** său de la **e7** la **e5**, ajungând în dreptul pionului alb **d5**. Ca răspuns, albul are posibilitatea (numai imediată) de a captura acest pion negru, deplasând pionul său de la **d5**, la **e6**.

20




După ce am văzut felul cum se execută mutările pe tabla de şah, este necesară sinteza

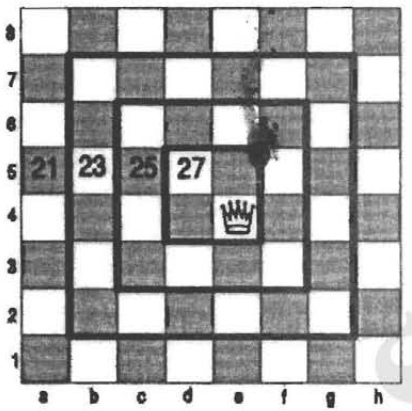
unei noţiuni extrem de importantă pentru jocul practic: ***majoritatea figurilor controlează tot mai multe câmpuri, pe măsură ce sunt aduse spre centrul tablei (centralizate).***

Pentru aceasta, este desenată câte o diagramă pentru fiecare figură, în care sunt trasate o serie de careuri; fiecare din ele cuprinde numărul de câmpuri controlate de figura respectivă, dacă este plasată în interiorul acestuia.

Să verificăm acest lucru pe eşichier.

*Diagrama damei*

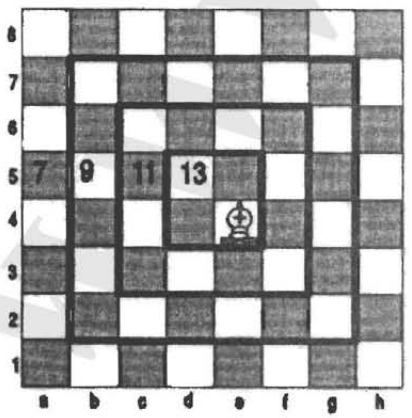
21




Se observă că pe orice câmp de la bandă (marginea tablei), **Dama** controlează un număr egal de 21 de câmpuri. Acest control creşte la 23, 25 şi în fine 27 în centru.

*Diagrama nebunului*

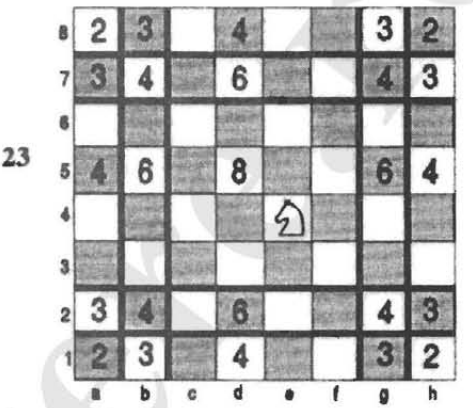
22




Este la fel de simplă ca aceea a damei; o dată cu centralizarea **Nebunului**, numărul de câmpuri controlate creşte, fiind aproape dublu, plecând de la bandă spre centru.

*Diagrama calului*

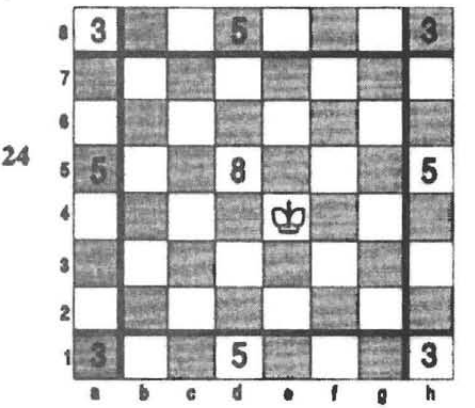
23




Şi aici se observă că un **Cal** plasat în colţ, controlează numai două câmpuri, apoi activitatea sa creşte o dată cu apropierea de centru, ajungând la un număr de 8 câmpuri controlate, adică de 4 ori mai mult.

*Diagrama regelui*

24




Şi activitatea acestei importante figuri, creşte o dată cu apropierea de centru. Această proprietate poate fi însă exploatată (cum vom vedea mai târziu), în sfârşiturile de partidă,

unde datorită numărului extrem de redus de figuri **regele**, dintr-o figură care trebuie să fie mereu în siguranță, poate deveni una de atac, iar centralizarea lui se recomandă de această dată.

**Turnul**, așa cum s-a arătat, controlează de pe orice câmp al tablei un număr egal de câmpuri, diagrama este inutilă.

**Pionul** când este marginal (pe coloanele **a** sau **h**) controlează un singur câmp și două când se află pe celelalte coloane.

Deci, ca regulă generală, în joc se impune centralizarea figurilor, în care caz acestea exercită maximum de activitate, sau cum se mai spune, dau **randament maxim**!

## 2.7. EXERCIȚII

1. Denumiți toate câmpurile pe care stau în poziții inițiale:
   a) pionii albi
   b) pionii negri
   c) piesele albe de pe linia 1-a
   d) piesele negre de pe linia 8-a
2. Pe ce câmpuri stau în poziții inițiale (și ce culoare au acestea) următoarele figuri albe și negre:
   a) Regii
   b) Damele
   c) Turnurile
   d) Nebunii
   e) Caii
3. Ce culoare au câmpurile: **b3, f6, g4, c6, f1, d6, d3, e6, a8, e2.**
4. Denumiți câmpul în care se intersectează linia **3**-a, cu diagonala **a1-h8**.
5. Denumiți punctul de intersecție al coloanei **f** cu diagonala **b8- h2**.
6. Denumiți câmpul de intersecție al diagonalelor **a3-f8** cu **a7-g1**. Ce culoare au câmpurile acestor diagonale?
7. Denumiți locul de intersecție al liniei a **6**-a, cu coloana **c**. Care este culoarea acestuia?
8. Notați traseul cel mai scurt al unui cal:
   a) de pe câmpul **b1** la **b8**
   b) de pe câmpul **a3** la **h5**.

Verificați pe tabla de șah exactitatea rezolvărilor.

## 2.8. SOLUȚII

1. a) a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2
   b) a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7
   c) a1, b1, c1, d1, e1, f1, g1, h1
   d) a8, b8, c8, d8, e8, f8, g8, h8
2. a) e1-negru; e8-alb
   b) d1-alb; d8-negru
   c) Turnurile albe: a1-negru; h1-alb
   Turnurile negre: a8-alb; h8-negru
   d) Nebunii albi: c1-negru; f1-alb
   Nebunii negri: c8-alb; f8-negru
   e) Caii albi: b1-alb; g1-negru
   Caii negri: b8-negru; g8-alb
3. b3- alb, f6-negru, g4-alb, c6-alb, f1-alb, d6-negru, d3-alb, e6-alb, a8-alb, e2-alb
4. Câmpul c3
5. Câmpul f4
6. Câmpul c5, culoare neagră
7. Câmpul c6, culoare albă
8. a) b1-c3-b5-a7-c6-b8 (5 mutări)
   sau b1-a3-c2-b4-a6-b8 (5 mutări)
   b) a3-c4-e3-f5-g3-h5 (5 mutări)
   sau a3-b5-d4-e6-f4-h5 (5 mutări)

www.steeo

# Capitolul 3
# SFÂRȘITUL PARTIDEI PRIN ȘAH MAT ȘI REMIZĂ. ATAC ȘI APĂRARE

## 3.1. ȘAH ȘI MAT

Dacă în timpul desfășurării unei partide unul din regi este atacat de către o figură adversă care amenință să-l captureze la mutarea următoare, se spune că regele este **în șah**. Conform regulilor jocului, regele aflat **în șah** trebuie să fie în mod obligatoriu apărat de acest atac. Aceasta se poate face prin trei procedee:

a) plecarea regelui atacat din raza de acțiune a piesei atacatoare;
b) capturarea piesei adverse care atacă regele;
c) interpunerea unei figuri proprii, între rege și figura atacatoare, în felul acesta întrerupând raza de acțiune a acesteia.

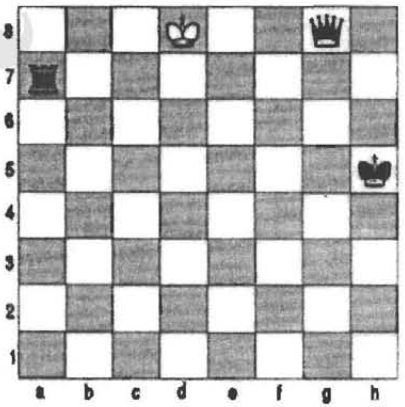
La acest ultim procedeu de apărare trebuie remarcat că el nu se poate aplica în cazul când atacul (șahul) este creat de un cal advers, întrucât, așa cum am văzut în cap. 2.4., calul acționează prin *săritură*, atacând numai câmpul pe care ar putea ajunge.

Desigur că alegerea unuia din aceste trei procedee de apărare a regelui, poate fi făcută în funcție de opțiunea jucătorului, dar de multe ori în timpul luptei, s-ar putea să nu avem la dispoziție toate cele trei căi.

Când regele atacat nu are nici o posibilitate de a se apăra printr-unul din cele trei procedee descrise mai sus, se spune că este **șah mat**, sau că a primit **mat**.

În acest caz, partida ia sfârșit prin victoria celui care a dat mat regelui advers. În diagrama 25, regele alb este atacat pe linia 8-a de dama adversă din **g8**, prin șah; întrucât albul nu are cu ce captura dama neagră, nu poate interpune între ea și regele său o piesă proprie, el trebuie să se deplaseze pe unul din câmpurile **c7**, **d7** sau **e7** de pe orizontala vecină. Aici însă, toate câmpurile acestei linii sunt atacate (controlate) de turnul negru din **a7**, regele alb nu dispune pentru *fugă* de nici un câmp unde să nu fie în șah, deci el este în poziție de *mat*, jucătorul cu negrele câștigând partida.

25



Devine clar că matul este principalul scop al luptei în șah. Spunem principalul, pentru că nu în toate momentele unei partide, astfel de atacuri de mat sunt posibile. Cum trebuie procedat în astfel de cazuri?

Există și alte obiective pentru o anumită etapă a unei partide, una din cele mai importante fiind câștigul de material, deci capturarea a cât mai multe figuri adverse, care să

ne asigure o superioritate de forțe creând posibilitatea ulterioară a declanșării mult doritului atac de mat asupra regelui oponent.

Devine clar că în timpul jocului, dispar de pe eșichier unele figuri proprii sau adverse iar lupta continuă, rezultatul acesteia depinzând de soarta regilor, aceștia fiind persoane centrale, în jurul cărora se desfășoară toate evenimentele. Prinderea unuia din ei în poziție de mat, duce la pierderea partidei pentru regele prins în poziție de mat.

De aceea destinul regelui va depinde de modul cum vor acționa celelalte figuri din tabăra sa și rolul pe care îl vor juca acestea. Ele pot pe de o parte să contribuie la atacul asupra poziției adverse, iar pe de altă parte să participe la apărarea regelui propriu, în aceasta constă esența luptei în partida de șah; prin priceperea lor partenerii vor căuta în timpul partidei să-și deplaseze figurile de care dispun nu la întâmplare, ci cu anumite scopuri, conform unor planuri bine stabilite urmărind două obiective:

a) prin atacul asupra oștirii din față să creeze în final incapacitatea acesteia de a-și ocroti în continuare regele, care va deveni pradă atacului de mat;
b) să nu permită dușmanului să realizeze aceleași țeluri, cu alte cuvinte să asigure în permanență o bună protecție (siguranță) a regelui propriu.

## 3.2. REMIZĂ

Nu totdeauna lupta în șah se sfârșește cu victoria vreuneia din părți, care să dea mat regele advers. Adesea, niciunul din parteneri nu reușește să biruiască în luptă, în care caz rezultatul partidei este un meci nul, în limbaj șahist denumit **remiză**[1].

**a)** Cel mai ilustrativ exemplu este acela când în urma exterminării tuturor pieselor de ambele părți, rămân numai cei doi regi.

**b)** Mai există însă și alte situații în care chiar dacă pe tablă unul din cei doi regi mai dispune de ceva supraviețuitori, atacul de mat asupra regelui inamic rămas singur, nu poate fi totuși realizat.

Asemenea situații nu sunt prea multe; vom enumera pentru moment numai pe cele mai importante:

- Rege și Cal contra Rege;
- Rege și Nebun contra Rege:
- Rege și doi Cai contra Rege.

În manualele de șah sunt prezentate mai multe **poziții teoretice de remiză**, cu raporturi de forțe diferite între cele două tabere. Vom vedea la momentul potrivit, pe parcursul acestui manual astfel de situații, unele din acestea fiind ceva mai complicate.

Trebuie însă luat în considerare faptul că aceste poziții[2] de remiză depind adeseori nu numai de raportul de forțe existent, ci și de modul de amplasare pe tablă al figurilor rămase.

**c)** La cererea unuia din cei doi parteneri (de regulă a aceluia care este în ușor dezavantaj material sau de poziție), pentru a nu se prelungi prea mult partida dintr-un moment dat, se poate stabili rezultatul de egalitate, dacă adversarul nu poate să dea mat în 50 mutări de ambele părți. Aceasta este așa-numita **regulă a celor 50 de mutări**, iar pentru valabilitatea ei este necesar să fie îndeplinite două condiții pe durata respectivă:

- să nu survină în partidă nici o captură de piesă (evident nici proprie, nici adversă);
- să nu aibă loc nici o deplasare a vreunui pion (indiferent de culoare).

Dacă una din aceste două condiții nu a fost respectată, pentru solicitarea remizei, trebuie începută din nou numărătoarea celor 50 mutări, de data aceasta din momentul ultimei capturări, sau mutări de pion.

1. În literatură se întâlnește și noțiunea de REMIS.
2. Poziție – situația pieselor pe tabla de șah la un moment dat.

**d)** În orice moment al desfăşurării unei partide, se poate întâmpla ca cei doi parteneri să repete aceleaşi mutări. Şi în acest caz se poate stabili remiza ca rezultat final, după **repetarea de trei ori a unei poziţii.**

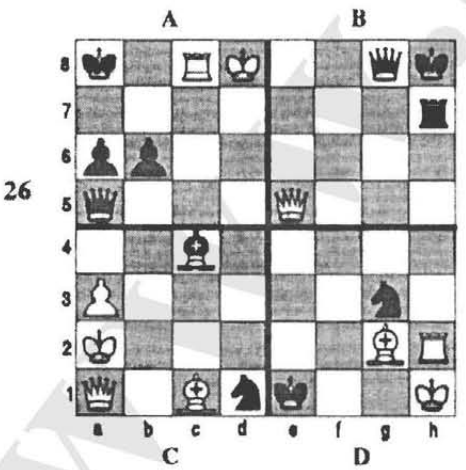
În regulamentul de joc sunt prezentate detaliile asupra modului de stabilire a repetării mutărilor sau repetării poziţiei.

**e)** Dacă cei doi parteneri cad la înţelegere, ei pot încheia partida în orice moment al acesteia, cu rezultatul de remiză.

**f)** Este posibil ca unul din jucători să *dea* o serie de şahuri repetate regelui advers, fără ca acesta să aibă vreo posibilitate de a le evita, dar fără să aibă loc matul.

În acest caz, rezultatul este tot remiză, dar prin **şah etern**. De obicei partea în dezavantaj recurge la astfel de manevre, pentru a se putea salva.

În diagrama 26, sunt prezentate patru exemple de poziţii *diferite* în care una din părţi, dă şah etern asigurându-şi egalitatea, în ciuda superiorităţii materiale copleşitoare, deţinută de adversar.




În secţiunea A, turnul alb din **c8**, fiind *protejat* de propriul rege din **d8**, poate da la nesfârşit şahuri regelui negru, pe **c8** şi **c7**. În poziţia B, orice piesă ar interpune negrul pe câmpul **g7**, nu poate împiedica unul din şahurile eterne ale damei albe pe câmpurile **e8**, **e5** sau **h5**. Această poziţie trebuie memorată, având importanţă practică. În poziţia C, nebunul negru nu poate fi împiedicat să dea şah perpetuu pe câmpurile **c4** sau **d3**. În poziţia D, calul negru dă şahuri permanente la **g3** sau **e2**.

În toate cele patru exemple se observă că regii ameninţaţi nu pot scăpa de şahurile eterne, datorită faptului că evadarea lor este barată fie de propriile figuri, fie de figurile adverse.

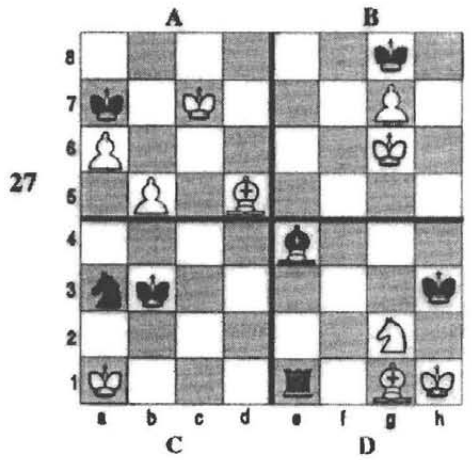
## 3.3. PAT

În timpul partidei se pot ivi situaţii, când unul din jucători fiind la mutare, nu poate face acest lucru, datorită faptului că toate figurile sale inclusiv pionii, nu dispun de nici un câmp pe care s-ar putea deplasa conform regulilor de joc. De remarcat este faptul că regele său nu este **în şah**, în caz contrar, cum am învăţat deja (cap. 3.1.), ar fi fost mat.

Poziţia aceasta se numeşte **pat** şi are drept consecinţă terminarea imediată a partidei printr-un rezultat egal, ***remiză***.

În diagrama 27 sunt prezentate patru exemple diferite de **pat**, în care una din părţi fiind la mutare, fără să aibă regele în şah, este lipsită de orice mobilitate.

În poziţiile A şi B ambele cu negrul la mutare, toate câmpurile de acces pentru regele său, sunt controlate de alb. În poziţia C regele alb la mutare, este sechestrat în colţul tablei. În poziţia D, albul fiind la mutare, are piesele proprii, calul şi nebunul, în imposibilitatea vreunei deplasări, deoarece suveranul lor ar rămâne descoperit în faţa atacurilor turnului sau nebunului negru. De asemenea, câmpul **h2** de refugiu pentru regele alb, este barat de *colegul* său negru.




În toate aceste situații, se consemnează remiza.

Trebuie atrasă atenția că mulți jucători tineri care în timpul unei partide dețin avantaj material, joacă adeseori neatent sau superficial, ajungând la poziții de pat, în timp ce cu puțină atenție, ar putea să obțină victoria dorită.

În unele cazuri jucătorul în dezavantaj, reușește să creeze o poziție de pat pentru piesele sale, scăpând de la înfrângere, chiar dacă face aceasta în urma sacrificării câtorva figuri!

## 3.4. ATAC ȘI APĂRARE

Ca în orice război adevărat, sau ca în alte jocuri sportive pe care le vedem pe terenuri sau în sălile de sport, în șah jocul conține elemente ale atacului uneia sau mai multor figuri asupra taberei adverse și de respingere a acestuia de către figurile de culoare contrară, atunci când acest lucru este posibil.

În momentul începerii unei partide, ambii parteneri dispun de același număr de piese, 16, deci de posibilități egale de atac și apărare; în continuarea partidei, datorită deplasării figurilor, egalitatea acestor resurse între cei doi adversari se schimbă, în funcție de știința fiecăruia dintre ei de a comanda mica oștire de care dispune.

Într-o partidă de șah după ce taberele inamice intră în contact, unele figuri exercită o influență asupra altora. O astfel de influență se obține prin amenințări ale propriilor figuri de a distruge (captura) pe cele adverse; desigur că și piesele partenerului pot crea aceleași amenințări asupra noastră. Să ne reamintim că în capitolul în care s-a arătat despre felul cum se deplasează figurile, am făcut prima cunoștință cu noțiunile de atac și apărare. Pentru o figură atacată se poate aplica unul din următoarele procedee de luptă:

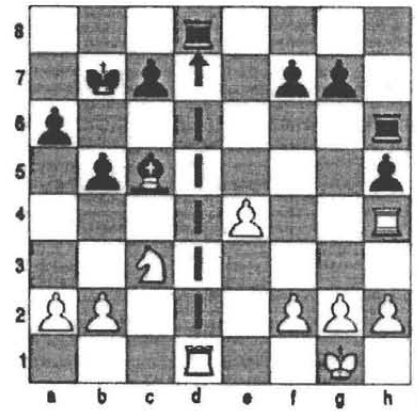
a) capturarea figurii atacatoare adverse cu o figură proprie;
b) deplasarea figurii atacate din raza de atac (acțiune) a celei atacatoare;
c) interpunerea unei figuri în calea celei atacatoare. Această metodă se numește **interferență** și cum vom vedea ceva mai târziu, se poate aplica și în alte momente decât cele de apărare. După cum s-a arătat deja, acest procedeu nu poate fi aplicat împotriva atacurilor exercitate de cal; nu este posibil însă nici împotriva atacului oricărei figuri adverse de pe un câmp alăturat.
d) apărarea figurii atacate de către o alta de aceeași culoare;
e) contraatac cu ajutorul unei figuri de aceeași culoare cu cea atacată asupra unei figuri adverse, sau chiar asupra unui alt obiectiv important, cum ar fi spre exemplu poziția regelui.

Diagrama 28 ilustrează cele expuse asupra atacului și apărării. Turnul alb **d1** atacă pe cel negru **d8**. Ce măsuri poate lua negrul dacă este la mutare în acest caz concret, luat din practică?

a) poate înlătura turnul atacator alb din **d1** prin capturarea lui;
b) poate deplasa turnul atacat pe orice alt

câmp de pe linia a 8-a sau chiar de-a lungul coloanei **d**, la **d6** sau **d4**, pe ambele câmpuri el fiind apărat de cel puţin o piesă *prietenă*, respectiv nebunul din **c5** sau pionul **c7**;

**28**



c) poate *interfera* traseul de atac (coloana **d**) al turnului alb **d1**, deplasând nebunul din **c5** la **d6** sau **d4**, sau turnul din **h6** la **d6**;

d) poate apăra turnul din **d8** atacat, deplasând regele la **c8**, turnul din **h6** la **h8**, sau nebunul din **c5** la **e7**; la această ultimă manevră, trebuie să observăm că la **e7**, nebunul nu numai că apără turnul propriu, dar şi...

e) contraatacă turnul alb **h4**, mutarea sa având deci o funcţie dublă, atât de apărare, cât şi de contraatac.

O altă mutare de contraatac posibilă, este desigur deplasarea pionului din **g7** la **g5**, atacând la rândul său **Th4** alb.

Atunci care soluţie trebuie să aleagă negrul din acest noian de posibilităţi şi care este cea mai favorabilă pentru el?

La această întrebare este greu de dat un răspuns imediat, când jucătorul este pus în faţa unei poziţii concrete de acest fel; el trebuie să evalueze, să aprecieze ce avantaje şi dezavantaje sau consecinţe favorabile sau nefavorabile are fiecare din posibilităţile susprezentate. Altfel spus, în urma unor comparaţii prin apreciere între poziţiile ce vor rezulta pe eşichier în urma efectuării fiecăruia din procedeele posibile, jucătorul va alege continuarea cea mai favorabilă pentru el.

De exemplu în poziţia de mai sus, pentru negru cel mai simplu este să apeleze la *procedeul a*, adică să captureze turnul alb din **d1**, iar după reluarea la **d1** cu calul alb, să continue cu o manevră de atac asupra calului din **d1**, prin mutarea turnului din **h6** la **d6**.

Această alegere însă, o face fiecare jucător, în funcţie de cunoştinţele în domeniul şahului, experienţa şi stilul său de joc; de aceea opţiunile asupra unei anumite continuări pot fi câteodată diferite, dacă este vorba de jucători diferiţi.

În general, cu cât un jucător are mai multă experienţă şi este mai bine pregătit, cu atât există probabilitatea mai mare ca acesta să aleagă, să găsească de fiecare dată cele mai bune (mai tari) continuări.

De aici se poate trage concluzia că cel ce pătrunde în tainele şahului, trebuie să capete foarte repede priceperea ca în orice poziţie să sesizeze, *să vadă* – cum spun jucătorii cu experienţă – toate posibilităţile de atac şi apărare atât proprii, cât şi ale partenerului. Aceasta se poate realiza dacă se studiază, se analizează în detaliu fiecare exemplu din acest manual (se pot studia în plus şi alte manuale, cărţi sau reviste de şah), se rezolvă exerciţiile prezentate la finele fiecărui capitol şi **se joacă zilnic** cel puţin o partidă de antrenament, după care aceasta să fie analizată, de preferinţă în compania antrenorului sau a unui jucător cu mai multă experienţă, care să scoată în evidenţă greşelile ce s-au făcut de ambele părţi în timpul partidei jucate.

## 3.5. EXERCIȚII

1. Turnul alb este plasat la **b1**, iar calul negru la **d6**. Pe ce câmpuri se poale deplasa turnul într-o mutare, pentru a ataca calul advers?
2. Cum poate ataca un nebun alb din **d1**, calul negru din **e5**?
3. Pe ce câmpuri se poate deplasa regele negru **d4**, pentru a ataca un cal alb la **f4**?
4. Dar calul negru **c8**, pentru a da şah regelui alb din **f5**?
5. Dar dama neagră din **d7**, pentru a ataca nebunul alb din **e2**?
6. Dar pionul alb **c2**, pentru a ataca turnul negru **b5**, sau un cal negru din **d4**?
7. Pe câte căi poate opri negrul la mutare cu nebunul său din **d4**, transformarea în damă a pionului alb **f7**?
8. Cum poate opri calul alb din **f7** la mutare, transformarea în damă a pionului negru din **c3**?
9. Poate opri regele alb din **e7** pionul negru **d7** în drumul său spre transformare, dacă negrul este la mutare?
10. Cum poate nebunul negru din **h2** la mutare, să împiedece orice deplasare a unui cal alb din **h5** fără ca acesta să fie capturat?

## 3.6. SOLUȚII

1. Pe câmpurile d1 sau b6.
2. Acest atac nu este posibil, întrucât nebunul alb poate ataca orice piesă plasată pe un câmp alb, în timp ce calul advers este plasat la e5 pe culoare neagră.
3. Pe unul din câmpurile e3, e4, e5.
4. Pe unul din câmpurile d6 sau e7.
5. Pe unul din câmpurile d2, e6, e7, e8.
6. Jucând c2-c4, sau c2-c3.
7. Deplasând nebunul la c5 sau g7.
8. Calul alb trebuie să înceapă cu manevra Cf7-e5, iar după avansul pionului negru la c2, Ce5-d3, stopând promovarea pionului liber.
9. Nu; pionul negru la mutare, poate avansa cu doi paşi la d5, după care regele negru nu-l mai poate prinde.
10. Deplasând nebunul negru la e5 după care toate câmpurile de acces pentru calul alb: g3, f4, f6, g7, vor fi controlate de nebunul negru. Să reținem această poziție, de o deosebită utilitate practică.

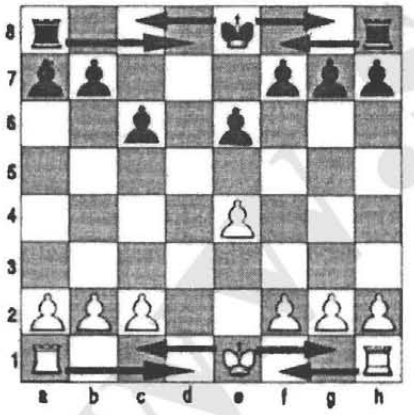
www.stem.ro

## Capitolul 4
# DESPRE ROCADĂ

Rocada este o mutare ce se poate face o singură dată în cursul unei partide, de fiecare din cei doi parteneri. Această mutare are un caracter de excepție, pentru că se compune din deplasarea simultană combinată a două figuri de aceeași culoare: **regele** și unul din **turnuri**.

Din acest punct de vedere se deosebește deci de oricare altă mutare, când se deplasează doar o singură figură.

29



În diagrama 29, atât albul, cât și negrul fiind la mutare, pot face **rocada**, care se execută în felul următor: pentru început ***regele*** este deplasat spre colț în direcția turnului, peste un câmp. Trebuie remarcat că oricare dintre regi va ajunge pe un câmp de **aceeași culoare** cu cel de pe care a plecat, sau mai exact:

- regele alb care în poziția inițială este plasat totdeauna pe câmpul negru **e1**, va ajunge pe unul din câmpurile **c1** sau **g1**, ambele, de asemenea, de culoare neagră.
- regele negru care în poziția inițială este plasat totdeauna pe câmpul alb **e8**, va ajunge pe unul din câmpurile **c8** sau **g8**, ambele de culoare albă.

După ce regele a executat o astfel de mutare, urmează deplasarea **turnului**; acesta va face un fel de ocolire a regelui deja mutat și se va instala pe câmpul imediat vecin cu acesta. Evident că această mutare puțin mai stranie, se face numai de-a lungul liniei 1-a pentru alb și 8-a pentru negru.

În diagrama 30 este redată poziția ce rezultă după efectuarea rocadei de ambele părți.

**ROCADA MICĂ**

30

**ROCADA MARE**

Observăm că regele negru s-a deplasat spre flancul regelui; aceasta se numeşte **rocada mică** sau **scurtă**. Regele alb însă s-a deplasat spre flancul damei; aceasta se numeşte **rocada mare** sau **lungă**, datorită numărului mai mare de câmpuri existente înainte de rocadă, între rege şi turnul de pe flancul damei.

Desigur că în diagrama 29 negrul după dorinţă putea să facă şi rocada mare, în care caz regele ar fi ajuns la c8, iar turnul din a8 la d8, iar albul pe cea mică, în care caz regele ajungea la g1 iar turnul din h1 la f1.

Dar pentru ce oare este necesară această mutare complicată care creează bătăi de cap la învăţarea ei, mai ales că aşa cum vom vedea mai jos, există încă o serie de reguli pentru situaţiile când este permisă rocada, sau nu.

Ei bine, această mutare care nu exista în milenarul joc de şatranj, a fost introdusă ceva mai târziu, modernizând jocul. Rocada permite o evacuare rapidă a regelui din zona centrală, într-o zonă marginală mai liniştită, unde regele speră să fie ferit de atacul figurilor adverse. Dacă regele ar rămâne în centru, o dată cu începerea ostilităţilor, se deschid tocmai coloanele centrale, putând fi imediat expus atacului oştirii adverse. După cum s-a arătat anterior, siguranţa regelui are o importanţă covârşitoare, motiv pentru care, acest subiect va mai fi dezbătut.

Observaţi că după efectuarea rocadei scurte, regii sunt la distanţă de numai un câmp faţă de colţul tablei, iar în cazul celei lungi, aceştia au două câmpuri distanţă până la colţ.

Ar putea rezulta că în acest ultim caz regele care a executat rocada lungă, fiind adăpostit ceva mai spre coloanele centrale va fi ceva mai expus atacului oştirii adverse?

La această întrebare este greu de dat un răspuns exact, totul depinzând de modul de desfăşurare a ostilităţilor la care iau parte şi alte figuri albe sau negre. Nu rareori însă, veţi vedea partide în care la câteva mutări după efectuarea rocadei mari, regele se mai deplasează cu un câmp spre colţ, unde speră *să găsească* mai multă linişte.

Să observăm şi câte ceva despre turnul care participă la rocadă; în timp ce după efectuarea rocadei mici turnul ajunge pe un câmp de aceeaşi culoare cu cel de unde a plecat, în cazul rocadei mari, situaţia nu mai este aceeaşi. Trebuie remarcat că în cazul efectuării acesteia turnul ajunge pe câmpurile **d1** pentru alb sau **d8** pentru negru, putând intra direct în acţiune de-a lungul unei coloane centrale, aceasta constituind deci un oarecare avantaj.

S-a arătat mai sus ca fiecare din cei doi parteneri are dreptul să rocheze doar o singură dată în timpul unei partide şi aceasta numai dacă sunt respectate următoarele condiţii:

**a)** Atât regele cât şi turnul care participă la rocadă, trebuie să fie plasate pe poziţiile lor iniţiale, acelea din momentul începerii partidei.

**b)** Dacă regele a fost deplasat cu câteva mutări înaintea rocadei (şi evident apoi readus la locul său iniţial), rocada nu mai este permisă pentru acea culoare. Acest lucru este valabil atât pentru rocada mare, cât şi pentru cea mică.

**c)** Dacă unul din turnuri a fost deplasat şi apoi readus la loc, rocada nu mai este permisă în direcţia turnului respectiv. Dacă însă celălalt turn nu s-a deplasat din poziţia sa iniţială, rocada poate fi executată în acea direcţie.

**d)** Când regele se găseşte în şah, nu este permisă execuţia rocadei. Aceasta va putea fi făcută numai după înlăturarea efectelor acestui şah, prin două din cele trei mijloace posibile:
- capturarea figurii care atacă regele;
- interpunerea unei figuri de aceeaşi culoare cu regele atacat, în calea figurii atacatoare.

Amintim că împotriva şahului dat de un cal, această apărare nu este posibilă.

Evident că cea de-a treia cale – **deplasarea regelui** – duce la pierderea dreptului de a face rocada. Spre exemplu în diagrama 31, regele negru **e8** este atacat prin şah de nebunul alb **h5**. El nu poate face rocada în nici o direcţie, trebuind să se apere în felul următor:

- fie luând cu calul său **f4**, nebunul atacator **h5**;
- fie interpunând în calea nebunului atacator, una din piesele negre, cum ar fi nebunul din **e6** la **f7**, pionul **g7** la **g6**, sau calul **f4** la **g6**.

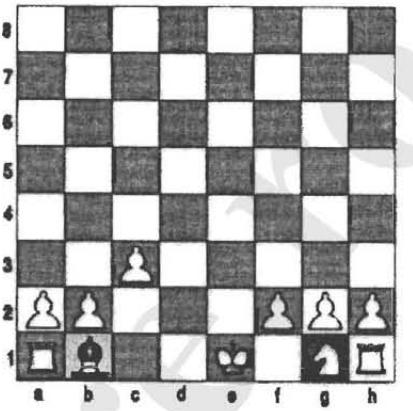
31

Este clar, însă, că orice deplasare a regelui negru, ar atrage după sine pierderea dreptului la rocadă.

e) Dacă între rege şi turn pe orizontala respectivă se găseşte o figură proprie sau adversă, rocada nu este permisă pentru moment.

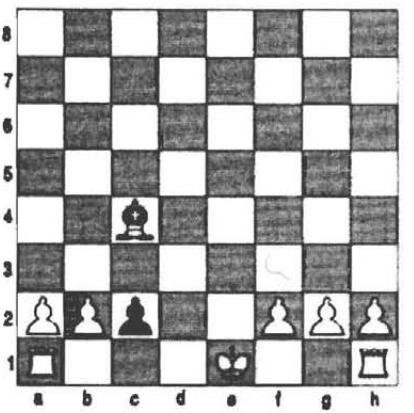
În diagrama 32 regele alb la mutare, nu poate face rocada mare din cauza existenţei la **b1** a nebunului negru şi nici rocada mică, din cauza calului alb **g1**.

32



f) Pentru ca rocada să fie posibilă, regele – în saltul său spectaculos – nu are permisiunea *să treacă* peste un câmp controlat (atacat) de o figură adversă, în diagrama 33, albul la mutare, nu poate face rocada mare datorită faptului că drumul regelui său ar trece peste câmpul **d1** controlat de pionul negru **c2** şi nici rocada mică, deoarece regele său ar trebui *să păşească* peste câmpul **f1**, controlat de nebunul negru **c4**.

33



g) Dacă în urma efectuării rocadei, regele ar ajunge pe un câmp unde se află sub atacul unei figuri adverse – **în şah!** –, atunci

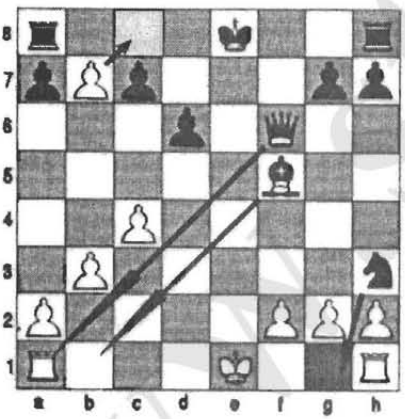
rocada nu este permisă.

În diagrama 34 albul la mutare nu poate face rocada scurtă; regele său ar ajunge pe câmpul **g1** controlat de calul negru **h3**, deci în şah. El însă poate face rocada lungă, chiar dacă turnul său trece prin câmpul **b1** controlat de nebunul negru din **f5**.

De remarcat este faptul că rocada este posibilă, chiar în condiţiile când turnul respectiv pe poziţia sa iniţială este atacat de o figură adversă; de exemplu în cazul nostru dama neagră **f6** atacă turnul **a1**.

Dacă însă la mutare ar fi negrul, acestuia i-ar fi permisă numai rocada scurtă, deoarece după efectuarea celei lungi, regele său ar ajunge în **c8**, câmp controlat de pionul alb **b7**, deci în şah.

**34**



Trebuie reliefat faptul că în cele expuse la punctele **d, e, f** şi **g**, cazurile de interdicţie a rocadei au caracter de moment; în situaţia în care acestea sunt înlăturate, rocada devine posibilă.

## 4.1. CÂTEVA CONSIDERAŢII

Până aici au fost prezentate regulile de joc pe baza cărora trebuie să se desfăşoare partida de şah. Aceste reguli trebuie să le respecte atât jucătorii începători cât şi cei cu experienţă, atât jucătorii buni, cât şi cei slabi.

Este clar că cel care nu joacă o partidă cu respectarea tuturor acestor reguli, nu joacă şah!

Cei care le respectă însă, se pot mândri că fac parte din numeroasa familie a şahiştilor.

În privinţa jucătorilor, se poate observa un lucru şi anume că există totuşi ceva care îi diferenţiază unii de alţii şi anume **nivelului de joc**.

Pentru fiecare sportiv, acesta este determinat de o serie de factori. Dacă în sporturile cu un caracter pronunţat fizic (ski, atletism, natație, gimnastică, jocuri sportive etc.), se cer cu preponderenţă calităţi fizice şi moral-volitive, şahul pretinde oricărui sportiv, pe lângă o bună pregătire fizică, o serie de calităţi intelectual-psihologice, dintre care cele mai importante sunt:

a) Un sistem nervos bine echilibrat, cu o bună capacitate ele rezistenţă la factorii perturbatori (zgomot, înfrângeri etc.) şi cu disciplinarea stărilor afective (învingerea emoţiilor, recuperarea în caz de demoralizare etc.)
b) Voinţă în timpul concursurilor şi antrenamentelor.
c) Atenţie continuă şi intensitate mare de concentrare în timp lung, pe durata partidei.
d) Perceperea relaţiilor dinamice, altfel spus o acomodare rapidă cu schimbările de situaţie în timpul jocului.
e) O bună memorie şahistă.
f) O imaginaţie bogată.

g) Gândire realistă şi obiectivă în timp cât mai scurt.

Dintre toate acestea, cea mai mare importanţă o prezintă desigur ultima: sportivul şahist pentru a se impune, trebuie să practice un joc *strategic*[1], caracterizat prin planificarea acţiunilor de joc, oportunitate şi un caracter raţional în gândire şi conducerea partidei.

Acest caracter raţional este de fapt un mod eficient de a gândi în şah: el nu se deosebeşte faţă de aspectele procesului de gândire în alte domenii de activitate ale intelectului uman.

Un lucru este clar şi anume că progresul în şah, înseamnă de fapt progresul în modul de gândire şahistă. Pentru aceasta este necesară multă dragoste pentru acest joc, cultivarea răbdării de a gândi aprofundat şi multă muncă pentru învăţarea tuturor componentelor care alcătuiesc şahul. Nu sunt greu de învăţat regulile jocului; greul începe după aceea pentru fiecare pasionat, dacă doreşte să depăşească această treaptă iniţială pentru a trece la şahul de performanţă.

www.stereo.ro

1. Despre strategie se va discuta în capitolele următoare

# Capitolul 5
# VALOAREA FIGURILOR. AVANTAJUL MATERIAL

## 5.1. VALOAREA FIGURILOR

În timpul disputării unei partide, au loc pe tablă capturi ale unor figuri aparținând partenerului; acesta la rândul său, poate captura unele din figurile noastre.

Urmărind care anume figuri dispar la astfel de capturi, se poate observa de cele mai multe ori că survin așa numitele **schimburi** (vezi mai jos) când sunt înlăturate de ambele părți figuri identice, spre exemplu damele, caii, turnurile și cel mai ades pionii.

Nu rare sunt însă situațiile, când punându-se problema unor atacuri sau apărări, se schimbă între cele două părți piese care nu sunt identice, în acest caz jucătorul fără experiență, este pus în fața unei situații dificile, aceea de a estima consecințele unui asemenea schimb: dacă figurile (materialul[1]) rămase pe tablă vor asigura o superioritate de forțe pentru el sau adversar, sau va exista un echilibru.

Cu alte cuvinte, jucătorul ar dori să cunoască valoarea sau *prețul* unei figuri, în comparație cu celelalte, înainte de a se ajunge la operații de atacuri, apărări, capturi sau schimburi.

S-a explicat în capitolele precedente modul cum se deplasează fiecare figură, numărul crescând de câmpuri controlate o dată cu centralizarea acesteia, posibilitățile de mobilitate în atac și apărare etc.

Este clar deci că principalele criterii de comparație între figuri, vor fi tocmai aceste proprietăți ale lor.

Pentru comparații, trebuie să găsim *o monedă de schimb*, un etalon, sau altfel spus, unitatea cea mai mică cu ajutorul căreia putem să comparăm figurile între ele și să stabilim valoarea lor ierarhică, la fel ca în armată, de la soldat la mareșal.

Nu este greu de ghicit că cea mai mică unitate ce se poate folosi pentru evaluarea valorii figurilor este pionul. De ce tocmai acesta? Pentru că tocmai el este acel umil oștean, care dispune de o posibilitate de deplasare și atac redusă la unul și respectiv două câmpuri.

Există și autori de manuale de șah care susțin că pionul nu prezintă un grad suficient de precizie pentru stabilirea valorii comparative a figurilor; de multe ori aceștia au dreptate, pentru că:

- acest mod de evaluare poartă un oarecare caracter de subiectivitate;
- șahul nu are precizia științelor exacte cum ar fi matematica, fizica etc., ci se apropie oarecum de artă, deoarece conține o serie de elemente subiective: gust, concepții, stil etc., de domeniul spiritual.

De aceea atunci când va fi cazul, vom *împărți* pionul în două jumătăți, una dintre ele putând detalia poate ceva mai exact valoarea comparativă a figurilor, stabilită de teoreticienii și practicienii șahului.

1. Prin *material* se înțelege totalitatea pieselor, albe și negre, existente pe eșichier

Este interesant de remarcat că la alcătuirea acestui capitol, consultând multe manuale de iniţiere în şah, am rămas extrem de surprins că tocmai acest capitol lipseşte în majoritatea dintre ele, existând doar în câteva şi chiar şi în aceste cazuri, tratat nu tocmai la înălţime.

De aceea pentru mai multă claritate, ne vom ghida după metodologia de prezentare din manualul lui N.I. Juravlev – ***Pas după pas*** – care mi s-a părut cea mai completă şi uşor de înţeles.

Deci, ca unitate de măsură pentru stabilirea valorii relative a figurilor, s-a convenit să fie luată figura cea mai slabă, pionul.

Tabelul de mai jos, arată în mod intuitiv, valoarea (forţa) tuturor figurilor, în expresie numerică.

Deci, un cal şi un nebun valorează cât trei pioni etc. Din consultarea acestui tabel ne putem pune imediat întrebarea: de ce în dreptul regelui s-a trecut echivalentul a trei până la cinci pioni?

***Tabelul 1***

| | |
|---|---|
| ♙ | = 1 |
| ♘ | = 3 |
| ♗ | = 3 |
| ♖ | = 5 |
| ♕ | = 9 |
| ♔ | = 3→ 5 |

Datorită rolului său excepţional pe care îl are în joc, regele este de fapt incomparabil cu oricare altă figură. La începutul partidei, când pe tablă se găsesc multe piese, regele nu ia parte activă la luptă. Mai mult decât atât, el trebuie *ascuns* într-un loc cât mai inaccesibil figurilor adverse (rocada serveşte acestui scop), iar acolo să fie protejat cu multă grijă.

Forţa regelui se manifestă doar în situaţiile în care au fost schimbate multe figuri de ambele părţi, adică spre finalul partidei; în această fază, datorită faptului că posibilităţile de atac asupra lui scad sensibil, în finalul partidei deci, dintr-o figură care necesită protecţie, regele se transformă într-una agresivă şi adesea în astfel de situaţii, ştiinţa de a manevra regele are o importanţă deosebită.

Tocmai în aceste momente, forţa regelui este considerată a fi egală cu trei până la cinci pioni, regele în final având deci echivalenţa unui cal sau nebun, sau chiar a unui turn.

Când unul din cei doi combatanţi cedează una din figurile sale în schimbul uneia identice a adversarului, se spune că are loc un **schimb**, adică au dispărut din ambele tabere două figuri identice, de culoare contrară, în unele cazuri însă, în cursul unor astfel de schimburi, pot lua parte pe durata chiar a mai multor mutări, figuri cu *„înfăţişări"* diferite, punându-se problema cunoaşterii relaţiei între acestea, după valoarea lor.

Vom introduce aici, în mod convenţional, notaţia din matematică:

= egal
> mai mare
≥ mai mare sau egal

Ultimele două ne arată că o valoare din stânga semnului este mai mare decât cea din dreapta, respectiv este mai mare sau cel mult egală, pentru ultimul semn.

De reţinut este faptul că nu există un tabel universal valabil şi exact asupra valorii figurilor, deoarece acestea depind de o serie de alţi factori, ce survin în timpul jocului. De aceea *valoarea brută* a figurilor (să spunem în poziţia iniţială), poate varia între unele limite, cum se va vedea mai jos.

Să luăm figurile în ordinea lor crescătoare.

5.2. PIONUL este desigur unitatea de luptă cea mai puţin valoroasă din întreaga oştire, dar aceasta nu înseamnă că putem face risipă de pioni în timpul jocului. Valoarea pionului creşte spre sfârşitul partidei, când pe tablă rămân foarte puţine piese, în acest caz ideea de bază este marşul cel puţin al unui pion spre transformare şi obţinerea unei figuri cu valoare mare, cu ajutorul căreia să putem obţine victoria.

5.3. CALUL după cum am văzut, este echivalent cu trei pioni. Trebuie precizat însă că în final, dacă pe eşichier rămâne numai un cal contra trei pioni, calul se dovedeşte inferior, datorită mai ales razei sale scurte de acţiune. De menţionat că un singur cal nu poate da mat.

Să reţinem deci:

5.4. NEBUNUL este, de asemenea, echivalent cu trei pioni. Este o piesă de *bătaie lungă* pe diagonale, însă numai pe o singură culoare.

În final contra trei pioni, nebunul face faţă mai bine decât calul împotriva înaintării spre transformare a pionilor. Câteodată nebunul valorează chiar mai mult de trei pioni. Nici nebunul nu poate da mat regelui advers.

Să reţinem că:

## 5.5. NEBUNUL CONTRA CALULUI

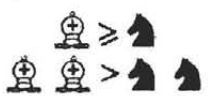
Teoretic, valoarea nebunului poate fi socotită ca echivalentă cu cea a calului, cu toate că sunt destul de multe acele situaţii când acesta se dovedeşte mai puternic.

Vom vedea mai departe la studiul finalurilor, cazurile în care una din aceste figuri îşi dovedeşte superioritatea.

În afară de aceasta, perechea de nebuni este de regulă superioară perechii de cai, spre deosebire de aceştia, putând chiar face mat regele advers solitar, aşa cum se va vedea mai departe.

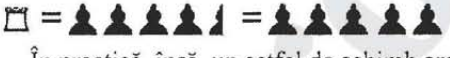
Datorită valorilor lor mai mici, calul şi nebunul se mai numesc *figuri uşoare*.

Să reţinem:



## 5.6. TURNUL

Valoarea sa este de 4½ până la 5 pioni:



În practică, însă, un astfel de schimb are loc extrem de rar.

## 5.7. TURNUL CONTRA UNEI FIGURI UŞOARE (cal sau nebun)

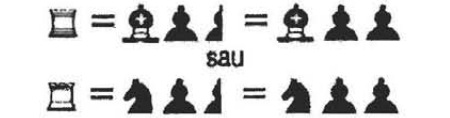
Jucătorul care rămâne pe tablă cu un turn contra unei figuri uşoare, se spune că are avantajul **calităţii**, sau o calitate în plus.

La un schimb în care se cedează un cal sau un nebun în schimbul unui turn, înseamnă că s-a câştigat calitatea.

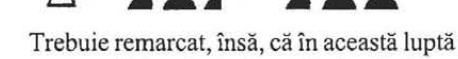
Datorită marii sale raze de acţiune de-a lungul unei întregi linii sau coloane, turnul se bucură de faptul că este o piesă cu bătaie lungă.

Pentru acest motiv, la fel ca şi dama, poartă denumirea de **figură grea**.

Valoarea unui turn este echivalentă cu o figură uşoară plus 1½ până la 2 pioni:



sau



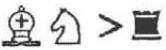
Trebuie remarcat, însă, că în această luptă contra turnului, nebunul însoţit de pioni, se descurcă şi de această dată, mai bine decât calul însoţit de acelaşi număr de pioni.

Acesta este unul din schimburile frecvente care au loc în timpul ostilităţilor pe tabla de şah. Aprecierea exactă a echivalentului material, trebuie făcută în funcţie şi de alte caracteristici concrete ale poziţiei în care poate avea loc un astfel de schimb.

Să reţinem că turnul este superior unei figuri uşoare însoţite numai de un singur pion:

## 5.8. NEBUNUL ŞI CALUL CONTRA TURNULUI

În prezenţa unui număr de pioni egal de ambele părţi, cele două figuri uşoare sunt superioare turnului:



Pentru echivalenţă materială, este necesar ca turnul să fie însoţit de 1½ până la 2 pioni:

Cu cât jocul se apropie de final turnul însoţit de doi pioni, poate căpăta o oarecare superioritate.

## 5.9. DOI CAI CONTRA TURNULUI

Şi aici, în prezenţa unei egalităţi de pioni albi şi negri, perechea de cai este superioară turnului:

Pentru echivalenţă materială, turnul trebuie să fie însoţit de 1½ până la 2 pioni, cu toate că cei doi cai, datorită razei scurte de acţiune, ar putea să fie într-o uşoară inferioritate faţă de situaţia anterioară cu **N+C** contra **T**:




Pe măsură ce sunt schimbate o serie de figuri, forţa cailor descreşte, în timp ce forţa turnului este în creştere.

## 5.10. TURN ŞI NEBUN CONTRA TURN ŞI CAL

De regulă, turnul şi nebunul se dovedesc o pereche ceva mai puternică decât un turn însoţit de un cal:

## 5.11. DOUĂ TURNURI CONTRA TREI FIGURI UŞOARE

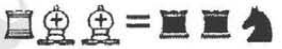
Doi cai şi un nebun sunt cu puţin mai tari decât două turnuri dacă mai sunt pioni de ambele părţi:

Perechea de nebuni şi un cal au ceva mai multă forţă faţă de cazul precedent, deci:

## 5.12. TURN ŞI DOI NEBUNI CONTRA DOUĂ TURNURI ŞI UN CAL

O asemenea situaţie survine destul de des în lupta şahistă şi merită o deosebită atenţie.

Să reţinem că un turn ajutat de perechea de nebuni, echivalează ca forţă cu două turnuri şi un cal:



Uneori, când turnul şi perechea de nebuni dispun de un pion în plus, pot deţine un avantaj chiar consistent.

## 5.13. DAMA

După cum am văzut în tabelul 1, dama are o valoare echivalentă cu nouă pioni, dar această evaluare nu prezintă nici o valoare practică într-o tabără existând numai opt pioni, iar pe deasupra, într-o partidă nu poate avea loc un asemenea schimb.

De aceea vom studia alte posibilităţi de evaluare cu caracter practic.

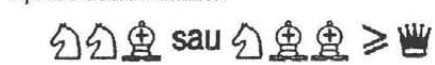
Dama este, de regulă, mai tare decât un turn şi o figură uşoară:

Sunt rare cazurile când turnul şi figura uşoară pot contrabalansa torţa de atac şi mobilitatea damei.

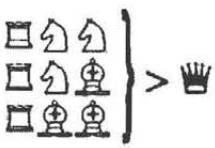
Pentru egalitate materială aproximativă, dama este contrabalansată de un turn, însoțit de o figură ușoară și doi pioni:

În privința situațiilor cu damă contra două turnuri, părerile sunt împărțite; unii autori susțin că situația este egală, alții că cele două turnuri au o mică superioritate față de damă. Să reținem deci:

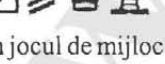
Aceeași situație este și în cazul a trei figuri ușoare contra damei:




Cu atât mai clară devine situația când un turn și două figuri ușoare luptă contra damei:



O damă și un cal se pot dovedi uneori mai puternice față de o damă și un nebun:



aceasta mai ales în jocul de mijloc al partidei.

În partida de șah chiar atunci când luptă jucători cu multă experiență, evaluarea schimburilor de piese ce au loc este una din cele mai dificile probleme de rezolvat, aprecierea poziției rezultate pe eșichier (în urma schimburilor) prezintă o serie de dificultăți: este greu, de exemplu, să ne dăm seama dacă în urma unui schimb, două turnuri ale noastre vor fi egale sau mai tari decât dama adversă, în continuarea partidei ce o jucăm.

Dar evaluările făcute mai sus servesc ca o busolă de orientare pentru jucătorul începător, arătându-i care figură este avantajos de schimbat și care nu. El va ști acum, spre exemplu, că de regulă nu poate ceda o figură ușoară numai pentru doi pioni, un turn contra unei figuri ușoare, două figuri ușoare contra unui turn sau dama pentru un turn și un cal.

Valoarea figurilor expusă în rândurile de mai sus, este numită **valoarea absolută a figurilor**. Această valoare absolută este atribuită figurilor, ca și cum ele ar figura pe o tablă pustie, fără o poziție anume.

În timpul jocului însă, eșichierul nu este complet liber de alte figuri și pioni.

Asupra mobilității sau razei de acțiune a oricărei figuri, exercită influență atât alte figuri proprii sau adverse, cât și locul unde aceasta este plasată pe tablă.

O piesă centralizată are o activitate mai pronunțată, decât una descentralizată, la periferie.

Adeseori se pot vedea partide, în care o piesă de valoare mare rămâne undeva închisă pe poziția inițială, având o influență mult mai redusă asupra jocului, decât o altă figură de mai mică valoare, dar care ia parte activă la luptă.

Devine clar că oricare piesă participă la joc, este mai importantă, mai prețioasă decât oricare alta care rămâne pe poziția inițială. Asistăm deci la o schimbare de moment a valorii unei figuri, în funcție de rolul pe care îl joacă în bătălie. Cu alte cuvinte, o figură de mare valoare poate avea la un moment dat, o utilitate mai mică și deci o valoare mai scăzută, decât o altă figură cu valoare inferioară, dar care în același moment se dovedește mult mai utilă. Chiar și un pion se poate dovedi într-o anumită poziție, mult mai valoros decât alte figuri cu **valoare absolută** mai mare.

După cum s-a arătat deja, forța unor figuri spre finalul partidei poate să descrească (de exemplu, calul), iar a altora să crească (turnul sau pionul).

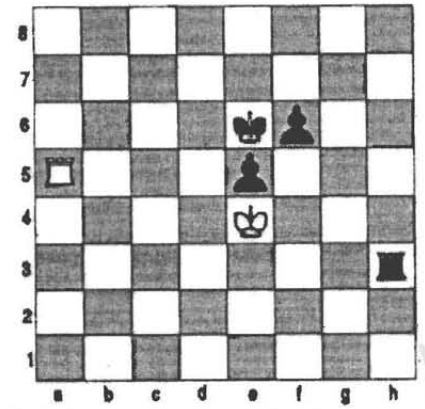
Valoarea unei figuri funcție de anumite particularități ale luptei, poartă numele de **valoare relativă**.

Adeseori valoarea absolută a unei figuri

este supraestimată, în timp ce valoarea relativă a ei este subestimată. Acest lucru a provocat multe drame în partide, jucători cu experienţă făcând această greşeală.

De multe ori sacrificiul unei figuri de valoare absolută mare, este ignorat tocmai din această cauză. Un exemplu îl oferă diagrama 35:

35



Albul fiind la mutare având un dezavantaj de doi pioni, a jucat o mutare oarecare şi a pierdut în continuare, fără să-i vină ideea sacrificiului de turn cu capturarea pionului negru **e5** cu şah şi poziţie de remiză, deoarece negrul nu ar fi putut relua turnul alb cu pionul **f6**, după care s-ar fi ajuns la o poziţie de pat!

## 5.14. AVANTAJUL MATERIAL

Când în timpul partidei unul din jucători are cel puţin un pion (sau altă figură) în plus, se spune că acesta este în **avantaj material**.

Tot avantaj material este şi atunci când unul din jucători are o figură de valoare absolută mai mare faţă de partenerul său, de exemplu, damă contra cal, turn contra nebun sau un cal contra doi pioni.

În aceeaşi situaţie, partenerul celui care este în avantaj material, se spune că este în **dezavantaj material**.

De cele mai multe ori cel care deţine avantajul material, poate câştiga partida jucând fără greşeli. Există, însă, cazuri când avantajul material nu este suficient pentru victorie.

În rândurile de mai jos, vom prezenta un tabel foarte util, extras din ***Manual de şah*** de Dr. Ernst Bonsch, la care am adus unele modificări.

În acest tabel este indicat rezultatul final al partidei în cazul unui avantaj material, *fără să mai existe pe tablă alte figuri sau pioni.*

Vom prelua şi simbolul ↔, care este o reprezentare grafică a cuvântului **contra**. De această dată nu se va indica felul cum se poate realiza sau nu respectivul avantaj material; despre aceasta se va trata în rândurile ce vor fi atribuite unor astfel de finaluri de partidă.

*Tabelul 2*

| Tipul final | Rezultatul partidei |
|---|---|
| ♕ ↔ ♖ | Câştigă dama; remiză în cazuri de excepţie |
| ♕ ↔ ♖♖ | Remiză |
| ♕ ↔ ♗<br>♕ ↔ ♘ | Câştigă dama în ambele cazuri |
| ♕ ↔ ♗♗<br>♕ ↔ ♘♘ | Remiză în ambele cazuri |
| ♕ ↔ ♘♗ | Câştigă dama; remiză în cazuri de excepţie |
| ♖ ↔ ♗<br>♖ ↔ ♘<br><br>♖ ♔ ↔ ♜<br>♖ ♘ ↔ ♜ | Remiză; partea în avantaj material câştigă numai în cazuri de excepţie |
| ♖♖ ↔ ♜ | Câştigă perechea de turnuri |
| ♗♗ ↔ ♜ | Remiză |
| ♗♗♘ ↔ ♜ | Perechea de nebuni şi calul câştigă |
| ♗♘♘ ↔ ♜ | Remiză. Este suficient ca turnul să fie sacrificat pe nebunul advers |

## 5.15. EXERCIȚII

1. Fără să priviți tabla de șah, indicați ce culoare au câmpurile: **c4, f3, g2, d6, b7, g4** și **h2**.
2. Fără să priviți tabla de șah, notați drumul cel mai scurt al unui cal, de la **h3** la **a6**; de la **a1** la **h8**; de la **b4** la **h4**; de la **g1** la **g8**.
3. Cu tabla de șah în față, arătați un exemplu, ca plecând cu un turn dintr-un colț, să treceți prin fiecare câmp fără să treceți de două ori prin același câmp și fără să întrerupeți traseul început.

## 5.16. SOLUȚII

1. alb, alb, alb, negru, alb, alb, negru.
2. h3 - f4 - d3 – c5 - a6;
   a1 - b3 - d4 - f5 - h6 - f7 - h8;
   b4 - d5 - e3 – f5 - h4;
   g1 - f3 - g5 - f7 - h6 - g8.
3. a1 - a8 - b8 - b1 - c1 - c8 - d8 - d1 - e1 - e8 - f8 - f1 - g1 - g8- h8- h1.

www.store.ro

# Capitolul 6
# NOTAȚIA ÎN JOCUL DE ȘAH

Așa cum s-a arătat anterior, fiecare câmp al eșichierului poate fi notat, și el se află la intersecția unei verticale cu o orizontală.

O dată cu dezvoltarea șahului, s-a simțit nevoia de a se stabili un sistem de notare atât al unei poziții la un moment dat, cât și a desfășurării unei partide, în acest fel, întregul joc putând fi notat și apoi reconstituit, așa cum a avut loc în realitate.

Desfășurarea unei partide are loc prin înlănțuirea unor mutări alternative de o parte și de alta, la fel ca sunetele în muzică.

Dacă muzicienii au inventat în decursul timpului notația muzicală, nici șahiștii nu puteau rămâne mai prejos, mai ales că un astfel de limbaj scris, este necesar atât pentru notarea partidelor jucate, cât și pentru consultarea literaturii șahiste de specialitate, foarte necesară pentru a putea înregistra progrese rapide în urma studiului manualelor de șah.

Fără acest studiu și fără analiza propriilor partide jucate, nici un iubitor al șahului nu va putea să-și înlăture carențele în joc și nu va putea să cunoască partidele jucate în zilele noastre sau cu mulți ani în urmă, ale maeștrilor virtuoși ai acestui joc.

Lipsa literaturii șahiste ar îngreuna mult drumul spre măiestrie; fiecare jucător ar fi trebuit să studieze și să descopere ceea ce a fost descoperit de alții cu mult timp în urmă.

În prezent sunt mai frecvent utilizate două feluri de notare a mutărilor: **notația descriptivă** și **notația algebrică**. Prima dintre acestea are o vechime mai mare și este destul de complicată, fiind utilizată cu precădere în literatura de limbă engleză, portugheză și spaniolă, în țările respective apărând tot mai mulți partizani ai notației algebrice, notația descriptivă este în declin, multe publicații adoptând notația algebrică.

De aceea ne vom ocupa de ea cu altă ocazie.

Notația algebrică, datorită simplității ei, este cea mai răspândită și își face loc din ce în ce mai mult în literatura de specilitate.

Pentru aceste motive, utilizarea ei este recomandată de Federația Internațională de Șah[1].

Această notație algebrică, nu trebuie să sperie pe cei neinițiați, crezând că și aici se va vorbi de matematică, această materie care a chinuit (!?) generații de tineri.

Lăsând gluma la o parte, să trecem la treburile serioase ale învățării notației algebrice.

Cunoscând deja tabla de șah, nu vă rămâne decât să învățați cum se notează figurile, modul de deplasare al acestora precum și unele simboluri și semne, strict necesare.

Simbolurile de notare a figurilor în câteva limbi sunt prezentate în continuare:

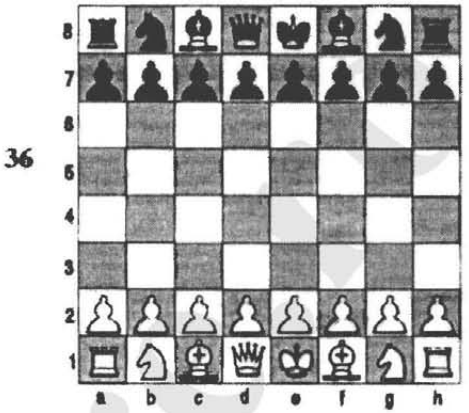
1. F.I.D.E. – Fedretion Internationale des Echèchs

*Tabelul 3*[1]

| Limba | ♚ | ♛ | ♜ | ♝ | ♞ | ♟ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **ROMÂNĂ** | R | D | T | N | C | |
| **franceză** | R | D | T | F | C | |
| **italiană spaniolă** | R | D | T | A | C | P[2] |
| **rusă** | Кр | Ф | Л | С | К | |
| **bulgară** | Ц | Д | Т | О | К | |
| **germană daneză sârbo-croată suedeză** | K | D | T | L | S | |
| **engleză** | K | Q | R | B | N | P[2] |
| **maghiară** | K | V | B | F | H | |
| **cehă** | K | D | V | S | J | |
| **poloneză** | K | H | W | G | S | |
| **finlandeză** | K | D | T | L | R | |
| **olandeză** | K | D | T | L | P | |
| **greacă** | P | B | Π | A | I | |
| **islandeză** | K | D | H | B | R | |

Tabelul prezentat oferă posibilitatea citirii publicațiilor de șah străine, unde numai inițialele pentru figuri diferă, în timp ce notația algebrică a câmpurilor, este aceeași.

Odată cunoscut modul de notare al figurilor, nu ne rămâne decât să facem un prim exercițiu, notând – în limba română, evident –, poziția pieselor în poziția inițială, conform diagramei 36.




**36**

Pentru aceasta, alături de simbolul fiecărei figuri, se adaugă câmpul pe care este plasată aceasta:

**Alb: Re1, Dd1, Ta1, Th1, Nc1, Nf1, Cb1, Cg1, p.a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.**

**Negru: Re8, Dd8, Ta8, Th8, Nc8, Nf8, Cb8, Cg8, p.a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.**

Există câteva reguli ce au un caracter obligatoriu la o astfel de notație a unei poziții:

a) Mai întâi se notează piesele albe, apoi cele negre;

b) Ordinea de notare a pieselor este: Rege, Damă, Turn, Nebun, Cal, pioni.

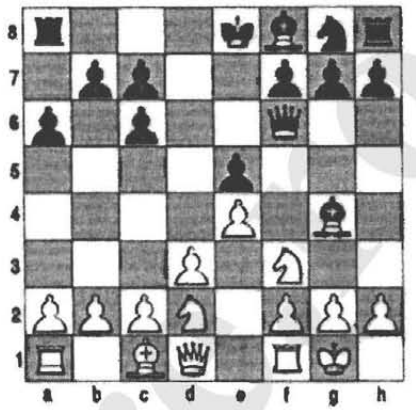
Referitor la litera **p** pentru pion, ea nu este obligatorie, dar conferă mai multă claritate unei anumite poziții, care trebuie notată[2];

c) Figurile de același fel sau pionii se notează atât pentru alb, cât și pentru negru începând dinspre flancul damei spre flancul regelui, mai precis de la coloana **a** spre coloana **h**. De asemenea, dacă figuri identice se găsesc pe o singură coloană, notația se tace începând de la linia **1-a** spre linia **8-a**. În diagrama 37 se prezintă un asemenea exemplu:

1. Pionul este notat cu **P** numai când în limba respectivă este utilizată notația descriptivă
2. Notarea pionilor cu **p** este necesară mai ales în cazul unei partide care se întrerupe, când poziţoa se scrie pe plicul în care apoi se introduc cele două fişe pe care partenerii au notat partida jucată.

37

38



Vom nota deci:

**Alb: Rg1, De3, Te1, Te4, Nf3, Nf4, Cg2, Cg3, p.c2, c3, c5, f2, g4, h2.**

**Negru: Rf7, Da5, Te6, Te8, Nd7, Nf8, Cb5, Cb7, p.a3, a6, c6, f6, g7.**

În oricare poziție prezentată astfel, trebuie să se specifice **alb (negru) la mutare**, sau **alb (negru) mută**. Dacă nu există această informație, atunci în mod automat, trebuie considerat că la mutare este albul.

Odată învățate aceste elemente, nu ne rămâne decât un pas pentru a învăța cum se notează mutările unei partide. De fapt, o mutare oarecare, nu este decât deplasarea unei figuri de pe un câmp pe altul. În acest caz este suficient să se precizeze simbolul acesteia, urmat de câmpul de plecare și de cel de sosire.

Să încercăm din poziția inițială să notăm câteva mutări:

| | |
|---|---|
| **1. e2-e4** | **e7-e5** |
| **2. Cg1-f3** | **Cb8-c6** |
| **3. Nf1-b5** | **a7-a6** |
| **4. Nb5:c6** | **d7:c6** |
| **5. 0-0** | **Nc8-g4** |
| **6. d2-d3** | **Dd8-f6** |
| **7. Cb1-d2** | |

Să vedem cum arată poziția după efectuarea acestor mutări, In diagrama 38:

Câteva observații în legătură cu semnele utilizate în literatură la notarea unei partide:

a) liniuța orizontală – se pune între câmpul de plecare și câmpul de sosire pentru figura deplasată;

b) semnul împărțirii: este pus atunci când are loc o captură; în unele manuale în locul acestuia, captura se notează cu **x**;

c) când în urma unei mutări este atacat regele advers, notația mutării respective este urmată imediat de semnul + care înseamnă șah;

d) semnele + + arată că în urma mutării executate, regele advers este atacat simultan de două figuri, adică este în dublu șah:

e) o mutare în urma căreia rezultă șah mat, este urmată imediat de semnul ≠ sau #. În unele manuale se poate întâlni semnul **x**, care, însă, nu trebuie confundat cu semnul de captură a unei figuri, arătat mai sus. Când în dreptul unei diagrame vom găsi semnul ≠, # sau **x** precedat de o cifră, de exemplu: **2≠** sau **5 #** sau **3x**, însemnă că în poziția dată albul începând, trebuie să dea mat în două, respectiv cinci sau trei mutări. Se specifică în mod special cazul când negrul este la mutare.

f) **0-0** – rocada mică, respectiv **0-0-0**, rocada mare;

g) cifrele puse înaintea fiecărei mutări, indică

numărul de ordine al mutării de la începutul partidei, sau dintr-o anumită poziție dată. Un număr urmat de un punct, de exemplu **23.a4:b5** indică faptul că este notată o mutare a albului. Un număr urmat de trei puncte, de exemplu **5...Dd8-a5**, arată că este notată o mutare a negrului;

h) când un pion alb ajunge pe linia 8-a sau unul negru pe linia 1-a, transformarea acestuia într-o altă figură se notează în felul următor:

**44.b7-b8N** sau **90...e2-e1D**

ceea ce înseamnă că albul la mutarea **44** a transformat pionul său din **b7** în **nebun**, respectiv negrul la mutarea **90**, a transformat pionul său din **e2** în **damă**.

Sistemul de notație prezentat în rândurile de mai sus, se numește **notația lungă** sau **notația completă**, în care este indicat câmpul de start și de sosire al figurii deplasate.

Întrucât în timpul unei partide acest sistem de notație cere timp și eforturi în plus iar în manuale ocupă un spațiu mai întins, s-a recurs la așa numita **notație prescurtată** sau **notație concisă**. Aceasta se bazează pe faptul că în timpul unei partide la fiecare mutare, se poate ști exact câmpul de plecare al unei figuri sau a unui pion.

De aceea, după numărul de ordine al mutării, se notează simbolul figurii deplasate, urmat de câmpul pe care aceasta va poposi.

Pentru a înțelege mai bine cele expuse, să vedem cum arată în notație prescurtată, partida precedentă:

| | |
|---|---|
| **1. e4** | **e5** |
| **2. Cf3** | **Cc6** |
| **3. Nb5** | **a6** |
| **4. N:c6** | **d:c6** |
| **5. 0-0** | **Ng4** |
| **6. d3** | **Df6** |
| **7. Cbd2** | |

Să facem o primă observație la mutarea 4-a a negrului: întrucât acesta putea relua la **c6** și cu pionul din **b7**, este indicată coloana de pe care pleacă pionul care capturează piesa albă.

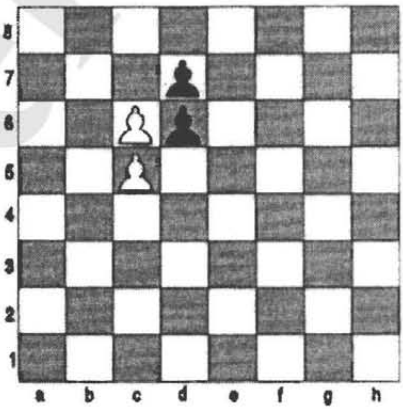
Câteodată aceasta se notează și mai simplu cu **4...d:c**, dar numai în situația când de pe coloana **d** numai un singur pion negru poate efectua o captură și să ajungă astfel pe coloana **c**.

Un astfel de exemplu ni-l oferă diagrama 39.

Negrul la mutarea 52-a, dispune de capturile **52...d:c6** și **52...d:c5**; pentru acest motiv o notație ca **52...d:c** este ambiguă și insuficientă, trebuind precizat câmpul pe care ajunge pionul negru după executarea mutării sale.

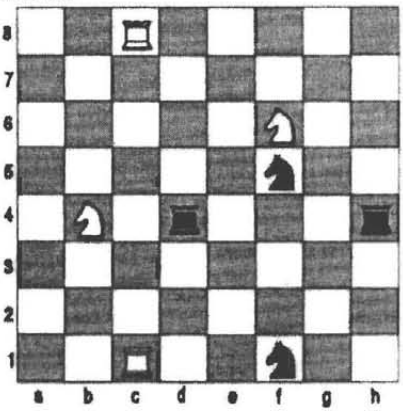
Să ne oprim puțin și la mutarea 7-a a albului din partida de mai sus: pe câmpul **d2** putea ajunge și calul din **b1** și cel din **f3**. De aceea este indicată numai coloana de plecare a figurii deplasate.

**39**



Pentru mai multă claritate, să urmărim diagrama 40:

**40**



Dacă albul doreşte să mute unul din cai la **d5**, el va trebui să precizeze dacă *este vorba* de cel de pe coloana **b** sau de cel de pe coloana **f**, spre exemplu:

**18.Cbd5** sau **18.Cfd5**

Să presupunem acum, că albul ar dori să mute unul din turnurile sale existente de-a lungul coloanei c pe câmpul **c2**. În acest caz pentru claritate, se notează, de exemplu, **18.Tc2** sau **18.T8c2**.

Acelaşi lucru şi pentru figurile negre, de exemplu: **18...Ce3** sau **18... C5e3** (aici se poate şi **18...Cg3**, respectiv **18...C5g3**); sau **18...Tde4**, ori **18...The4**.

După cum se poate constata, notaţia prescurtată este mai rapidă şi mai comodă dar pentru evitarea de neclarităţi sau ambiguităţi, necesită ceva mai multă atenţie la notarea fiecărei mutări.

În acest manual, se va utiliza pentru mai multă uşurinţă, notaţia prescurtată.

Pentru o explicitare mai largă, în literatura şahistă, sunt utilizate încă o serie de semne auxiliare care se pun după unele mutări, cu scopul de a aduce precizări asupra unor mutări sau chiar asupra partidei însăşi. Le prezentăm în continuare:

*Tabelul 4*

| | | |
|---|---|---|
| ! | – | mutare bună, tare, şi/sau frumoasă |
| !! | – | mutare excelentă, foarte tare, şi/sau de o rară eleganţă |
| ? | – | mutare slabă, greşită |
| ?? | – | mutare foarte slabă, gafă |
| !? | – | mutare aparent periculoasă pentru adversar; acesta, însă, efectuând o continuare corectă, poate rezolva dificultăţile la care este supus; aceasta mai poate însemna că mutarea executată poartă un caracter inedit, de noutate care merită atenţie, adică studierea sau analiza ei |
| ?! | – | mutare dubioasă, discutabilă, eventual o mică inexactitate |
| = | – | poziţie egală, în care şansele sunt egale de ambele părţi |
| ⩲ (+ =) | – | poziţia albului este ceva mai plăcută; albul stă o idee mai bine; situaţia sa este uşor preferabilă |
| ⩱ (= +) | – | poziţia negrului este ceva mai plăcută; negrul stă o idee mai bine; situaţia sa este uşor preferabilă |
| ± | – | poziţia albului este superioară: albul stă mai bine; albul este în avantaj |
| ∓ | – | poziţia negrului este superioară; negrul stă mai bine; negrul este în avantaj |
| +– | – | albul are avantaj decisiv; albul are poziţie câştigată |
| –+ | – | negrul are avantaj decisiv; negrul are poziţie câştigată |
| ≠ | – | mat |

*De reţinut faptul că aceste două ultime simboluri, în situaţia în care sunt puse lângă o diagramă după o poziţie scrisă a pieselor, înseamnă că albul/negrul trebuie să câştige, fără să fie impus un anumit număr de mutări.*

| | | |
|---|---|---|
| ∞ | – | poziţie neclară, greu de apreciat, incertă |
| ⇆ | – | poziţie cu şanse de ambele părţi; unul din parteneri are contrajoc suficient faţă de celălalt |
| ~ | – | oricare mutare; acest semn se utilizează de obicei în situaţii unde la orice continuare a unuia din parteneri, urmează o anumită mutare; de exemplu **29.~Tb1≠**, adică la orice răspuns al albului, negrul anunţă invariabil şah mat. |

Acestea sunt semnele cele mai des utilizate: există şi altele, dar pentru lucrarea de faţă ne vom rezuma la acestea.

Când se notează desfăşurarea unei partide de şah pe o foaie de hârtie, numită **fişa partidei**, semnele auxiliare nu se notează în dreptul mutărilor executate; acestea se găsesc numai în literatura şahistă, pentru explicaţii către cititor, în majoritatea cărţilor sau revistelor, după o serie de mutări, se adaugă comentarii sau observaţii analitice, indicând un joc mai corect care ar fi fost posibil.

Unele publicații utilizează pentru figuri în loc de litere mari, simboluri. Astfel, începutul nostru de partidă cunoscut deja în notațiile lungă și prescurtată, ar arăta astfel:

1.e4 e5 2.♘f3 ♞c6 3.♗b5 a6
4.♗:c6 d:c6 5.0-0 ♗g4 6.d3 ♕f6
7.♘bd2

O asemenea notație are avantajul că poate fi citită în orice țară, indiferent de limba vorbită și literele utilizate pentru figuri.

Uneori comentariile sau analizele după anumite mutări, sunt făcute printr-o serie de semne, despre care însă, vom vorbi cu altă ocazie.

Toate acestea simplifică și scurtează mult lucrurile; de aceea literatura din ultimii ani are o tendință tot mai pronunțată pentru introducerea unei asemenea notații, care poate avea o largă răspândire printre pasionații șahului din toate țările lumii.

În ultimul sistem de notație prezentat (cel cu simboluri), desigur că cititorului nu i-a scăpat faptul că mutările sunt scrise pe orizontală, unele după altele și nu unele sub altele pe două coloane, ca în primele două exemple. Un asemenea mod de scriere prezintă avantajul că nu ocupă mult spațiu.

Când se dispută, însă, o partidă cu caracter oficial, este necesar ca aceasta să fie notată asemănător unuia din primele două exemple.

În continuare este prezentată o asemenea fișă de concurs completată cu toate elementele necesare, ce vor fi detaliate în continuare (vezi paginile 47-48).

Prima pagină a fișei are o coloană ce conține numerotarea mutărilor, cu două coloane de o parte și de alta; în cea din partea stângă vor fi trecute mutările albului iar în cea din partea dreaptă vor fi trecute mutările negrului.

Deasupra acestor coloane, în partea superioară, sunt pretipărite o serie de rubrici în care se trec următoarele;

a) runda (etapa) în care se joacă partida respectivă; dacă se joacă un meci, în loc de aceasta se trece numărul de ordine al partidei în cadrul meciului;
b) localitatea și data de disputare a partidei;
c) numele și prenumele, sau cel puțin inițiala acestuia din urmă a jucătorului cu piesele albe și a celui cu piesele negre;
d) clubul sportiv de care aparține fiecare din cei doi sportivi;
e) țara pe care o reprezintă fiecare din jucători, atunci când concursul are caracter internațional.

Reversul fișei conține coloanele pentru continuarea notării partidei, dacă aceasta are mai multe mutări, să presupunem peste 40.

În partea de jos a paginii a doua, se trece timpul de gândire consumat de fiecare din jucători, semnăturile acestora după terminarea partidei precum și semnătura arbitrului.

f) Desigur că cititorul va pune întrebarea firească; unde se notează rezultatul partidei?

După cum se vede în exemplu, rezultatul se notează imediat după ultima mutare jucată, astfel:

- **0:1** când albul a cedat partida sau a fost făcut mat;
- **1:0** când negrul a cedat partida sau a fost făcut mat;
- **½ : ½** când partida s-a declarat remiză în urma uneia din situațiile descrise în capitolul 3.

**Observație:** de regulă, cei doi jucători își pun semnăturile (din comoditate) nu în partea inferioară a paginii a doua, ci imediat sub rezultatul partidei, lucru fără importanță, de altfel.

## PARTIDA Nr24 din meci

Montecarlo

Runda ..... Data 1902

A.S. Ungaria ..... A.S. U.S.A.

Alb G.MAROCZY ..... Negru N.PILLSBURY .....

| Alb | | Negru |
|---|---|---|
| e4 | 1 | e5 |
| Cf3 | 2 | Cf6 |
| C:e5 | 3 | d6 |
| Cf3 | 4 | C:e4 |
| d4 | 5 | d5 |
| Nd3 | 6 | Ne7 |
| 0-0 | 7 | Cc6 |
| Te1 | 8 | Ng4 |
| c3 | 9 | f5 |
| c4 | 10 | 0-0 |
| c:d5 | 11 | D:d5 |
| Cc3 | 12 | C:c3 |
| b:c3 | 13 | N:f3 |
| D:f3 | 14 | D:f3 |
| g:f3 | 15 | Nd6 |
| Tb1 | 16 | Tab8 |
| Tb5 | 17 | f4 |
| Ne4 | 18 | a6 |
| Tb1 | 19 | Tfe8 |
| Nd2 | 20 | Rf7 |

| Alb | | Negru |
|---|---|---|
| Nd5+ | 21 | Rf6 |
| T:e8 | 22 | T:e8 |
| T:b7 | 23 | Ce7 |
| Ne4 | 24 | Cf5 |
| Ta7 | 25 | Tb8 |
| T:a6 | 26 | g5 |
| c4 | 27 | Tb6 |
| T:b6 | 28 | c:b6 |
| Nc3 | 29 | Ch4 |
| h3 | 30 | h5 |
| c5 | 31 | b:c5 |
| d:c5+ | 32 | Ne5 |
| c6 | 33 | |
| **Negrul cedează** | | |
| | 35 | |
| | 36 | |
| | 37 | |
| | 38 | |
| | 39 | |
| | 40 | |

(1 - 0)

www.store.ro

| Alb | | Negru | | Alb | | Negru |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 41 | | | | 61 | |
| | 42 | | | | 62 | |
| | 43 | | | | 63 | |
| | 44 | | | | 64 | |
| | 45 | | | | 65 | |
| | 46 | | | | 66 | |
| | 47 | | | | 67 | |
| | 48 | | | | 68 | |
| | 49 | | | | 69 | |
| | 50 | | | | 70 | |
| | 51 | | | | 71 | |
| | 52 | | | | 72 | |
| | 53 | | | | 73 | |
| | 54 | | | | 74 | |
| | 55 | | | | 75 | |
| | 56 | | | | 76 | |
| | 57 | | | | 77 | |
| | 58 | | | | 78 | |
| | 59 | | | | 79 | |
| | 60 | | | | 80 | |

Timp de gândire Alb *1h22'* Negru *1h40'*

Semnăturile

Alb .....

Negru .....

Arbitru .....

www.stege.ro

În continuare este prezentată o partidă extrasă din cartea veche ***Jocul de şah*** a lui Jean Dufresne[1]. Se vor putea citi o serie de comentarii analitice în urma unor continuări. Vom putea reţine un anumit limbaj de epocă în aceste comentarii:

### Jucată în New York[2]

*Alb*: **BIRD**[3] *Negru*: **MORPHY**

**1.e4 e5 2. Cf3 d6 3.d4 f5 4. Cc3 f:e4 5. C:e4 d5 6. Cg3**

*Era de preferat* 6.C:e5.

**6...e4 7. Ce5 Cf6 8. Ng5 Nd6 9.Ch5**

*Un atac pripit.*

**9...0-0 10. Dd2 De8 11.g4**

*O greşeală care are de urmare pierderea unui pion.*

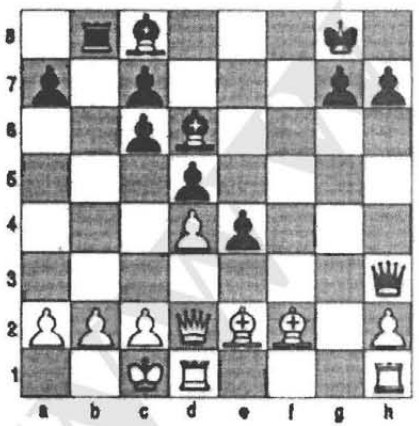
**11...C:g4 12. C:g4 D:h5 13. Ce5 Cc6 14. Ne2 Dh3 15. C:c6 b:c6 16. Ne3 Tb8**

*Preludiul unei combinaţii profunde.*

**17.0-0-0 T:f2**

*Una din cele mai frumoase jertfe.*

**18.N:f2**



**18...Da3**

*Trăsătura aceasta explică jertfa.*

**19.c3**

*Albul n-are trăsătură mai bună. Dama a3 n-o poate lua, fiindcă urmează numai decât: 19...N:a3 şi mat.*

**19...D:a2 20. b4 Da1+ 21. Rc2 Da4 + 22. Rb2 N:b4 23. c:b4 T:b4+ 24. D:b4**

*Dacă albul ar trage 24.Rc1, urmează mat în două trăsături.*

**24...D:b4 + 25.Rc2**

*Era mai bine 25.Ra2, fiindcă negrul ar fi fost silit să reducă partida la remis, prin şah etern.*

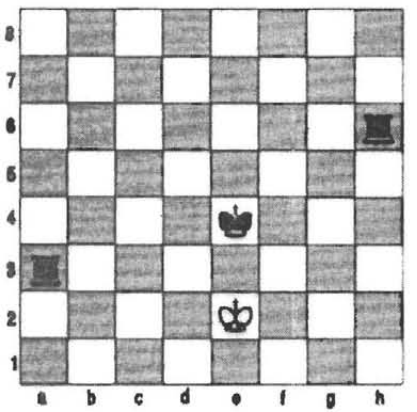
**25...e3 26. N:e3 Nf5 + 27. Td3 Dc4 + 28. Rd2 Da2 + 29. Rd1 Db1 + şi câştigă.**

Partida aceasta e una din cele mai renumite partide ale genialului şahist american.

În manualul sus menţionat, partida este notată pe două coloane, în notaţie lungă. S-au făcut aceste modificări pentru simplificare.

Când se dă o poziţie în care nu este cunoscut numărul de mutări făcute până atunci, se începe chiar din poziţia dată numerotarea mutărilor, cu 1, 2, 3, etc. Dacă cumva negrul este la mutare ca în diagrama 41:

41



el va da mat în două mutări, prima sa mutare notându-se astfel: **1...Th2+ 2.Rf1 Ta1≠**

1. Se pronunţă **jan diufren**
2. În realitate partida s-a jucat la Londra, în anul 1858
3. Se pronunţă **berd** şi **morfi**

În general, pentru începătorul care dorește să învețe șah, este necesar mai întâi ca acesta să învețe bine eșichierul și modul de deplasare al pieselor, iar după aceea să deprindă notația partidei, lucru care nu trebuie amânat.

S-ar putea ca pentru unii tineri, notația prescurtată să pară mai dificilă decât cea lungă; în acest caz pot utiliza și notația lungă, iar după un timp de acomodare, să adopte notația prescurtată. După puțină practică, oricare fel de notație va intra în subconștient și nu va mai distrage atenția jucătorului, de la partida jucată.

Învățarea notației este strict necesară, pentru că orice partidă de concurs este obligatoriu să fie notată de ambii parteneri.

De asemenea, este obligatorie notarea partidelor oficiale (nu este rău să fie notate și unele partide de antrenament), pentru ca acestea să poată fi analizate în mod critic, eventual cu ajutorul antrenorului sau a unui jucător mai tare, scoțându-se în evidență greșelile făcute, aceasta în scopul îmbunătățirii calității jocului.

De aceea sfătuim atât jucătorul începător, cât și pe cel avansat, să aibă un caiet, în care să copieze cât mai multe partide jucate, care să conțină analize și comentarii proprii. Această muncă depusă nu va fi în zadar, ci va grăbi progresul și desăvârșirea iubitorului de șah.

Pentru a lămuri complet pe cititor asupra modului de notare al mutărilor, trebuie vorbit și despre așa numitul sistem de notare **BILGUER**[1], utilizat în prezent în enciclopediile pentru deschideri. Consultând o astfel de carte, se va vedea acolo o astfel de notație:

| | | 1.e4 d5 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | | ed5 | ♗b5 | ♗e2 | d4 | ♘f3 | 0-0 | a3 |
| | | ♘f6 | ♗d7 | ♘d5 | ♗f5 | e6 | ♗e7 | 0-0 |
| 2 | | ... | ... | ♗c4 | f3 | g4 | ♘c3 | dc6 |
| | | | | ♗g4 | ♗f5 | ♗c8 | c6 | ♘c6 |

Se observă niște linii de fracție: la numărător este trecută mutarea albului, iar la numitor, cea a negrului.

Pentru simplificare s-au suprimat semnele + (șah), : (captură) etc.

Între două linii orizontale superioare sunt notate mutările **1.e4 d5**. Acestea se numesc **mutări introductive**; cu alte cuvinte toate mutările ce vor fi scrise dedesubt, vor începe cu aceste mutări și vor continua de fapt cu mutarea a doua a albului.

Sub cele două orizontale, se văd o serie de cifre care nu sunt altceva decât numărul mutărilor următoare, adică al fiecărei fracții.

În stânga primului șir de fracții, se observă cifra **1**; este vorba de primul șir de mutări (se mai spune varianta 1-a), apoi dedesubt cifra **2** (varianta 2-a) etc.

Observăm, însă, în rândul al doilea de mutări cu **fracții**, în dreptul mutărilor a 2-a și a 3-a o serie de puncte. Aceasta înseamnă că mutările albe și negre se repetă, iar rândul al doilea (varianta 2-a) diferă de primul, începând cu mutarea 4-a; într-adevăr se observă că dacă în prima variantă albul a continuat cu **4.♗e2**, în cea de-a doua, cu **4.♗c4**.

Se poate trage concluzia că acest sistem de notare este economic ca spațiu, căci nu se mai repetă mutările identice. De aceea este folosit cu preponderență în studiul începuturilor partidei, unde posibilitățile și ramificațiile de joc sunt numeroase. Pentru celelalte faze de joc, acest sistem de notație este mai puțin recomandabil, având o eficacitate scăzută.

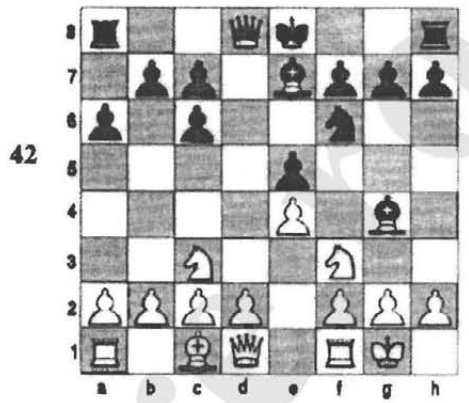
1. **Paul Rudolf Bilguer** s-a născut în 1815, în Germania. În scurta sa viață de 25 de ani (mort în 1840), și numai în patru ani dedicați șahului, a scris ***Handbuch des Schachspiels*** (Manual al jocului de șah), publicat după dispariția sa prematură. Se pare că a fost primul care a folosit genialul sistem de notație cu linii de fracție, care prezintă multiple avantaje.

Acum, după ce prin citirea acestui capitol ați devenit experți în notarea mutărilor, să trecem în capitolele următoare la studiul propriuzis al şahului, care – veți vedea – este mai dificil decât tot ce ați învățat până în prezent, ceea ce nu trebuie să ne descurajeze, ci din contră, să ne îndârjească şi să ne facă mai curioşi.

## 6.1. EXERCIȚII

1. Aranjați pe tabla de şah următoarele poziții şi dați mat într-o mutare cu albul:
   a) Alb: **Rc1, Td3, p.a2, b2, c2**
   Negru: **Rg8, Tf4, p.f7, g7, h7**
   b) Alb: **Rd1,Th3, p.g6**
   Negru: **Rh8, Cg8, p.g7, h7**
   c) Alb: **Rh1, Tg8, Cb5, p.g2. h2**
   Negru: **Ra8, Db8. p.a7, b7, c7**
   d) Alb: **Ra6, Th8, p.b6**
   Negru: **Ra8, Tb8, p.a7**
   e) Alb: **Re8, Ta5. Nd4, p.f7**
   Negru: **Rg6, Dh7, Ch6**
   f) Alb: **Ra6, Nh8, Cb6**
   Negru: **Rb8**
   g) Alb: **Rd6, Dg4**
   Negru: **Re8**
   h) Alb: **Rd4, Td1**
   Negru: **Rd8, Tc8, Te8, p.c7, e7**
   i) Alb: **Rg1, De4, Cg5, p.g2, h2**
   Negru: **Rg8, Df8, Nf6, p.g7, h7**
2. Aranjați pe tabla de şah următoarele poziții şi dați mat într-o mutare cu negrul:
   a) Alb: **Rc1**
   Negru: **Rf2, Da2, p.g2**
   b) Alb: **Ra8, p.a7**
   Negru: **Rc2, Tf7, Cc6**
   c) Alb: **Rh8, p.g7**
   Negru: **Re8, Df5, Nc2**
   d) Alb: **Rh8, p.g7, h.7**
   Negru: **Rf7, Th1, Cf4**
   e) Alb: **Ra1**
   Negru: **Ra3, Nd3, Ng1**
   f) Alb: **Ra1, De4, p.a2**
   Negru: **Re8, Td4, Ne5**
   g) Alb: **Re5, Da2, p.e4, f4**
   Negru: **Rc5, Nf2, Cg7**
3. Notați poziția rezultată în diagrama 42:

1. Marele geniu al şahului, americanul **Paul Morphy** a fost cel mai tare jucător al secolului XIX.




4. Jucați o partidă amicală, înscriind fiecare mutare cu **notație completă**. Rejucați această partidă conform notației, corectând mutările notate greşit sau incomplet.
5. Faceți acelaşi lucru, dar utilizând de această dată **notația concisă**. Rejucați partida notată şi corectați erorile făcute.
6. Efectuați pe tabla de şah din poziție inițială mutările:
   **1.d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5 4. c:d5 C:d5 5. e4 C:c3 6. b:c3 c5 7. Cf3 Ng7 8. Ne2 Cc6 9. Ne3 c:d4 10. c:d4 Da5 + .**
   Notați poziția rezultată.
7. Aşezați pe tablă celebra problemă a lui Paul Morphy[1]:
   Alb: **Rf8, Th1, p.g6**
   Negru: **Rh8, Ng8, p.g7, h7**
   **2 ≠**
   (Albul dă mat în două mutări.)

## 6.2. SOLUȚII

1. a) 1.Td8 ≠
   b) 1.T:h7 ≠
   c) 1.C:c7 ≠
   d) 1.b7 ≠
   e) 1.f8C ≠
   f) 1.Ne.5 ≠
   g) 1.Dg8 ≠
   h) 1.Rc4 ≠
   i) 1.D:h7 ≠

2. a) 1....g1D ≠
   b) 1...T:a7 ≠
   c) 1...Dh7 ≠
   d) 1...Cg6 ≠
   e) 1...Nd4 ≠
   f) 1...Td1 ≠
   g) 1...Nd4 ≠

3. Alb: Rg1, Dd1,Ta1,Tf1, Nc1, Cc3, Cf3, p.a2, b2, c2, d2, e4, f2, g2, h2
   Negru: Re8, Dd8, Ta8, Th8, Ne7, Ng4, Cf6. p.a6, b7, c6, c7, e5, f7, g7, h7.

7. 1.T:h6! g:h6 2.g7 ≠ sau 1...N ~ 2.T:h7≠.

# Capitolul 7
# CÂTEVA REGULI DE COMPORTAMENT ÎN TIMPUL JOCULUI. STADIILE PARTIDEI

7.1. S-a arătat la începutul acestui manual că jocul de şah este un fel de război, o situaţie conflictuală între doi parteneri, dar că la sfârşit nu există morţi şi răniţi deoarece şahul este războiul cel mai paşnic, în care lupta se dă între două forţe inteligente.

De aceea partenerii trebuie să se respecte reciproc. De multe ori, mai ales între jucători începători, se iscă discuţii datorită necunoaşterii unor reguli de joc. Acestea pot fi cunoscute din regulamentul jocului, până atunci, însă, este util să lămurim imediat câteva din cele mai importante reguli de joc şi conduită, care trebuie respectate de oricare jucător.

Câteodată un novice într-ale şahului începând lupta cu albele execută dintr-o dată două mutări, invitând şi pe adversarul său să înceapă în acelaşi mod. Este bine să se ştie că totdeauna partida o începe albul, dar cu **o singură mutare**!

Unii nu cunosc regulile luării cu pionul **en passant**. Acestea trebuie învăţate imediat.

De asemenea, la transformarea unui pion se nasc câteodată vii discuţii, dacă unul din jucători are dreptul după transformarea unui pion, să aibă două dame pe tablă!

Când unul din parteneri, fiind la mutare, atinge intenţionat sau nu una din figurile sale, el este obligat să o mute, evident dacă deplasarea acesteia este posibilă conform regulilor învăţate.

Dacă jucătorul a atins o piesă adversă, trebuie să o captureze, indiferent dacă îi convine sau nu. Dacă figura adversă nu poate fi luată, această atingere rămâne fără consecinţe neplăcute, jucătorul putând să facă orice altă mutare crede el de cuviinţă.

Poate surveni situaţia când un jucător a atins simultan o figură proprie şi una adversă, în acest caz, el este obligat să ia figura adversă cu cea proprie, ambele piese pe care le-a atins. Dacă această captură nu este posibilă, trebuie să ia piesa adversă atinsă, cu alta proprie; dacă şi acest lucru este imposibil conform regulilor jocului, atunci el este obligat să mute figura proprie atinsă.

Această regulă este rezumată cu o expresie din limba franceză **pièce touchée, pièce jouée**, ceea ce în traducere liberă înseamnă **piesa atinsă trebuie jucată**.

Pentru evitarea unor asemenea momente neplăcute în timpul unei partide, este preferabil ca cel care este la mutare să nu se grăbească, ci să reflecteze câteva momente în plus asupra replicii sale, decât să facă în mod pripit o mutare greşită, pe care apoi să o regrete.

Una din obligaţiile fiecăruia dintre parteneri, este ca la fiecare mutare, să aşeze corect pe eşichier piesa mutată, adică în mijlocul câmpului respectiv. Dacă unul din parteneri sau chiar amândoi sunt lipsiţi de această acurateţe în deplasarea figurilor, vor fi suficiente numai câteva mutări, pentru ca

poziţia rezultată să aibă multe piese deranjate şi un aspect deplorabil, care începe să jeneze procesul de gândire.

De aceea recomandăm începătorului să caute să se autoeduce, pentru a aşeza cu mai multă precizie figurile sale în timpul mutărilor efectuate; totodată el trebuie să pretindă adversarului să facă acelaşi lucru.

Când există intenţia de a aranja o figură pe tablă, este necesar ca mai înainte să se pronunţe **j'adoube**, încă o expresie din limba franceză, care înseamnă **aranjez**; după aceea se poate atinge şi aranja piesa respectivă, ceea ce trebuie făcut numai în prezenţa adversarului, iar în lipsa momentană a acestuia, în prezenţa arbitrului, care – eventual – trebuie chemat.

O mutare este considerată ca executată, atunci când mâna jucătorului care deplasează una din figurile sale pe un câmp al tablei, părăseşte figura în urma deplasării, în acest caz, nu se mai poate face vreo altă mutare cu figura respectivă. Să reţinem că: atât timp cât mâna jucătorului nu a părăsit propria figură, aceasta poate fi mutată pe oricare câmp de pe traseul ei, deci, **când se ia mâna mutarea este făcută!**

Nu este deloc recomandabil ca mâna jucătorului să se plimbe deasupra tablei de şah, chiar dacă piesa proprie sau adversă a fost deja luată în mână. Este preferabil ca aceasta să fie repusă la locul ei şi după suficientă gândire, să fie executată mutarea respectivă.

La transformarea pionului mutarea se consideră făcută, atunci când pe ultima linie, în locul pionului, s-a pus o altă figură de aceeaşi culoare, iar mâna a părăsit-o.

Rocada este considerată ca executată, când după ce regele şi turnul s-au aşezat pe noile poziţii, mâna a părăsit pe acesta din urmă. Dacă se constată că rocada făcută nu respectă clauzele expuse în capitolul 4, atunci cele două figuri trebuie reaşezate pe poziţiile de unde au plecat şi se face o mutare cu regele, sau eventual rocada pe celălalt flanc, dacă regulile o permit.

Se constată că în perioada de iniţiere, copiii, în special, au tendinţa de a muta repede, fără să gândească îndeajuns la fiecare mutare.

Din această cauză de cele mai multe ori, mutările făcute nu sunt cele mai bune, ci reprezintă prima mutare *văzută*, fără a se analiza dacă nu cumva există o alta mai bună.

Pentru a scăpa de acest năravi, trebuie insistat în absolut toate partidele jucate (inclusiv cele uşoare de antrenament) ca tânărul şahist să gândească mai mult şi să nu se grăbească cu mutarea. Aceasta va crea deprinderea de a gândi cu mai multă atenţie, ceea ce îl va scuti în viitor de multe neplăceri şi chiar înfrângeri, datorate mai ales obiceiului de a atinge întâmplător unele piese.

Cam aceleaşi principii trebuie să le avem şi faţă de partenerul nostru, dacă acesta nu este prea dispus să respecte cu stricteţe aceste reguli, care trebuie acceptate de toţi, în egală măsură.

Propunerea de remiză se poate face de către un jucător, numai după ce acesta a executat mutarea sa. Desigur că adversarul poate accepta propunerea, sau să o refuze fie prin viu grai, fie prin mutarea sa de răspuns.

Este interzisă o nouă repetare a propunerii de remiză; aceasta poate fi reînnoită numai dacă ceva mai înainte partenerul a făcut la rândul său o asemenea propunere, care a fost declinată.

Nu este obligatorie anunţarea cu glas tare a şahului sau a matului. Cât despre pronunţarea cuvântului gardă o dată cu atacul damei, aceasta a ieşit din uz de multă vreme.

Cei doi parteneri trebuie să fie politicoşi şi corecţi unul faţă de celălalt, indiferent de modul în care se desfăşoară partida, sau de rezultatul final al acesteia. De aceea com-

portarea unora care după pierderea partidei încearcă pe un ton iritat să demonstreze partenerului că înfrângerea este nemeritată şi întâmplătoare, că au avut avantaj sau chiar o partidă câştigată, este reprobabilă.

Cum s-a arătat la începutul manualului este mai sportiv ca adversarul să fie felicitat pentru victorie şi eventual, cu acordul acestuia, să se analizeze cu mult simţ autocritic partida pierdută, pentru a putea fi scoase în evidenţă greşelile făcute şi a se putea trage învăţăminte pentru viitor. De aceea se poate învăţa şah şi îmbunătăţi stilul mai mult din partidele pierdute, decât din cele câştigate.

În timpul jocului există obligaţia de a păstra în primul rând liniştea şi de a avea o purtare corectă, în ce constă această purtare corectă?

- nu trebuie stat de vorbă cu partenerul şi cu atât mai mult cu alte persoane în timpul jocului;
- partenerul nu trebuie ironizat sau zeflemisit, indiferent de calitatea mutărilor pe care le face sau de nivelul său de joc;
- este interzisă atingerea unor câmpuri cu degetele, de obicei pentru uşurarea calculării unor mutări;
- de asemenea, nu trebuie prea des aranjate unele piese pe tablă, chiar dacă se pronunţă **j'adoube**; partenerul ar putea fi deranjat.

Acum, după ce se cunosc suficient regulile jocului, scopul acestuia şi felul în care se notează partida, aşezaţi-vă în faţa eşichierului pentru a începe lupta!

Faceţi prima mutare!

Dacă doriţi să jucaţi cu succes să ştiţi că mai aveţi multe lucruri de învăţat. De aceea, o dată cu câştigul de experienţă în jocul practic, trebuie studiat jocul de şah, studiind diferite manuale sau reviste.

Sfatul antrenorului este să faceţi o încercare prin studiul capitolelor următoare. Succes!

Cu ce vom începe? Să vedem mai întâi care sunt părţile componente ale partidei.

7.2. O partidă se poate împărţi – în mod convenţional – în trei părţi, numite **stadii** sau **faze**:

a) **Primul stadiu** este începutul (debutul), denumit în mod uzual DESCHIDERE. Aceasta cuprinde primele 10-12 mutări, pe durata cărora cei doi adversari îşi **dezvoltă** (mobilizează) forţele, introducându-le în luptă concomitent cu evacuarea regilor din centru.

b) **Cel de-al doilea stadiu** are loc imediat după deschidere şi reprezintă faza centrală a partidei, pe durata căreia se petrec principalele evenimente, precum şi acea luptă „sângeroasă" fără compromisuri, dusă cu majoritatea forţelor de ambele părţi. Pentru acest motiv, această fază este denumită JOC DE MIJLOC.

c) **Cel de-al treilea stadiu** este şi ultimul, fiind faza de încheiere a partidei. Se caracterizează printr-un număr redus de forţe pe tablă, purtând denumirea de FINAL.

Se pune desigur întrebarea: oare în fiecare partidă au loc aceste trei faze? Răspunsul este negativ, pentru că:

a) În unele cazuri matul sau pierderile masive de material cu abandonarea jocului – considerat inutil în continuare –, poate surveni încă în faza de deschidere. Astfel de partide scurte sunt destul de rare între jucători experimentaţi şi au loc în urma unor erori grosolane. În acest stadiu mai dese sunt cazurile când partida se poate încheia remiză prin acordul ambelor părţi, repetare de mutări etc.

b) Dacă partida nu se termină cu câştig sau remiză în deschidere, atunci lupta trece în faza de joc de mijloc. Şi aici rezultatele pot fi aceleaşi.

c) Când lupta nu se sfârşeşte în cea de a doua fază, jocul trece în final unde, datorită materialului redus, ţelul principal, de regulă,

nu mai este matul, deoarece nici una din cele două tabere nu mai dispune de forţe suficiente pentru aceasta. De aceea scopul principal al jocului în final, devine transformarea pionilor, după care jocul la mat nu mai prezintă probleme.

Vă puteţi desigur întreba, dacă şi aici lupta nu s-ar putea prelungi, eventual la nesfârşit. Ei bine, pentru a nu se întâmpla astfel de situaţii, regulamentul de joc aduce o serie de precizări în privinţa finalului şi trebuie relevat faptul că tocmai pentru această fază se lucrează permanent la completarea şi clarificarea unor aspecte din acest regulament.

Din cele de mai sus reiese că partida de şah poate avea una, două sau trei faze de joc. Trebuie numai adăugat că există destule cazuri când din deschidere, în urma unor schimburi (simplificări) masive de figuri, jocul poate ajunge direct în final.

## 7.3. CUM SE POATE ÎNVĂŢA ŞAHUL PENTRU A SE OBŢINE PROGRESE RAPIDE

Aşa cum s-a mai afirmat, învăţarea jocului este facilă, dar pentru a deveni un bun jucător, există multe dificultăţi; calmul, răbdarea şi lucrul sistematic uşurează această problemă.

Cel care vrea să progreseze, trebuie să repete mereu cele învăţate, o dată cu acumularea experienţei în joc şi lărgirea orizontului de cunoaştere a şahului.

După ordinea în care se succed cele trei faze posibile într-o partidă – deschidere, joc de mijloc şi final – ar exista convingerea, logică de altfel la prima vedere, că aceasta ar trebui să fie şi ordinea de învăţare a şahului, adică de la începutul spre sfârşitul partidei.

Mulţi consideră că accentul în studiu trebuie pus pe faza de deschidere, pentru a se şti cum trebuie începută bine o partidă; chiar în această fază adversarul ar putea fi înfrânt, dacă nu, în jocul de mijloc, care, deci, trebuie învăţat în al doilea rând, în speranţa că s-ar putea obţine succesul dorit.

Dacă partida nu se decide în primele două faze, ar urma, în rare cazuri, finalul şi deci acesta ar trebui învăţat în cele din urmă, sau chiar deloc.

Există jucători şi chiar antrenori care au această concepţie asupra modului de pregătire, mai ales că – adaugă ei – finalul survine după întreruperea partidei[1], când jucătorul poate fi ajutat de o echipă întreagă de specialişti în finaluri, precum şi de tratatele respective de specialitate.

Aceasta era situaţia când partida se întrerupea de regulă după primele 40 mutări şi desigur că de multe ori aşa se şi întâmpla.

În ultimii ani a apărut clauza de întrerupere a jocului după 60 mutări. În multe concursuri partidele se joacă până la terminare, cu activizarea timpului[2]. Aceasta a răsturnat concepţiile celor care afirmau că se pot descurca în şah şi fără studierea finalurilor.

Trebuie adăugat că toţi campionii mondiali au fost maeştri virtuoşi ai finalurilor care constituie de altfel, piatra de încercare a marilor jucători.

Când o partidă este jucată la un înalt nivel, există toate probabilităţile ca în urma unui joc corect fără erori mari de ambele părţi, evenimentele să ajungă până în final, unde urmează să se decidă soarta luptei.

Indiscutabil, dintre toţi campionii mondiali, cel care s-a ridicat parcă deasupra celorlalţi prin erudiţia şi talentul său nativ în materie de finaluri, a fost cubanezul Raul Capablanca.

Să urmărim ce sfaturi ne dă acest geniu al şahului în lucrarea sa ***Manualul jocului de şah***:

1. Se va vedea regulamentul asupra modului de întrerupere a partidei.
2. Se va citi asupra **activizării** în regulament.

*Convins fiind că au fost însușite mutările în șah și notația lor, el (n.a. jucătorul în formare) trebuie să studieze* ***maturile elementare****.*

*Pentru acest scop, el trebuie să combine diferite figuri, mărind și micșorând numărul lor, pentru a însuși caracteristicile acțiunii lor și a face cunoștință cu forța unora sau altora dintre acestea, în atacul asupra regelui. Astfel de exerciții favorizează dezvoltarea imaginației și trezirea interesului pentru joc, de asemenea, provoacă dorința de perfecționare a începătorului.*

*Evident că jocul cu un număr mic de piese este mai ușor decât atunci când acestea sunt în număr mare pe tablă.*

Iată, deci, că păşind pe prima treaptă a scării lungi pe care veți urca pentru a deveni un jucător avansat, trebuie depășit un prim obstacol, acela al învățării unor maturi și finaluri elementare, cu totul simple și strict necesare pentru cunoștințele oricărui jucător, fără cunoașterea cărora nu se poate trece la studiul altor elemente ale jocului!

www.store.ro

# Capitolul 8
# MATURILE ELEMENTARE

Din grupa finalurilor elementare de mat, fac parte acelea în care unul din regi rămas singur trebuie să lupte împotriva unor forţe adverse superioare, sau cum se mai spune, împotriva unui avantaj material decisiv.

Însuşirea acestor finaluri de mat va forma primul bagaj de cunoştinţe de bază, atât de necesar oricărui jucător, pentru o mai bună orientare în joc la început de drum şahist.

După învăţarea şi stăpânirea lor, jucătorul trebuie să exerseze în continuare, creând pe tablă tot felul de poziţii analoage celor din manual, pe care să le rezolve cu ajutorul aceloraşi metode învăţate. Rezolvarea unor astfel de exerciţii trebuie să ducă la o creştere rapidă a forţei de joc.

După cum am arătat mai sus, în această categorie de finaluri, una-două figuri vor face mat regele advers solitar.

Când survin astfel de situaţii, jucătorul în avantaj trebuie să fie extrem de atent ca înainte de a reuşi matul, să nu cumva să aducă regele advers într-o poziţie de pat şi astfel să scape din mâini victoria. De aceea, pentru fiecare tip de astfel de finaluri, se va atrage atenţia asupra unor poziţii tipice de pat, pentru ca acestea să poată fi cunoscute şi evitate de începători. De asemenea, trebuie amintit că pentru a se evita astfel de neplăceri, trebuie gândit înainte de efectuarea fiecărei mutări.

În operaţia de valorificare prin atac de mat a unor asemenea avantaje materiale, trebuie respectate câteva principii de ambele părţi;

*a) Partea in avantaj material:*

- regele propriu trebuie să devină piesă de atac, cooperând cu celelalte figuri proprii în realizarea reţelei şi atacului de mat, pentru că **unirea face puterea**!
- atacul asupra regelui advers trebuie făcut cu economie de ***tempouri*** (cât mai puţine mutări, o mutare fiind un tempo). Regulamentul de joc prevede o limitare ca număr de mutări pentru fiecare gen de astfel de finaluri;
- regele advers trebuie manevrat spre bandă, unde poate fi făcut mat; există şi excepţii, ce vor fi semnalate la momentul potrivit;

*b) Partea în dezavantaj material (regele singur):*

- singura cale de a amâna execuţia, este ca regele să caute să rămână cât mai mult timp în centru, sau odată împins la bandă, să încerce să fugă spre colţul opus aceluia unde poate fi dat mat.

Majoritatea manualelor de teorie a finalurilor, menţionează numărul minim de mutări în care se poate da mat cu anumite figuri. Desigur că acesta este un produs al minţii umane.

Se ştie, însă, că în ultimii ani, *computerele au făcut* (de fapt proiectanţii acestora) progrese calitative sensibile în jocul de şah.

Ei bine, omul a avut aici unele surprize. Unele computere puse în situaţia să rezolve astfel de maturi elementare, au oferit soluţii mai scurte, într-un număr mai mic de mutări decât cel indicat de teoreticieni.

Este interesant că nu toți autorii tratatelor de teoria finalurilor sunt de aceeași părere asupra numărului de mutări necesare pentru mat. Acest lucru nu este important și nu trebuie să ne deruteze. Numai în problemele de șah cu număr impus de mutări trebuie respectat acest lucru. În finaluri contează aplicarea metodei corecte (tehnicii) pentru a atinge obiectivul dorit, chiar dacă se depășește de puțin numărul teoretic minim de mutări necesare.

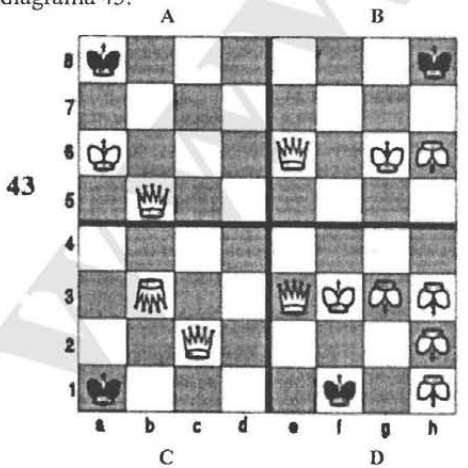
Manualul prezent va indica numărul minim de mutări necesare matului în fiecare gen de final.

Pe de altă parte regulamentul de joc, acordă un număr minim de 50 de mutări și menționează cazurile în care este necesară o suplementare a acestuia.

În fiecare exemplu prezentat, se va crea un maximum de dificultate părții în avantaj, prin plasarea regelui solitar în poziția optimă (centrul eșichierului), iar a celor atacatoare în pozițiile cele mai defavorabile, adică la margine și fără cooperare între ele.

## 8.1. MATUL CU DAMA

Matul cu **R + D ↔ R** se obține numai la bandă, spre care a priori trebuie împins regele singur. Să evităm pozițiile de pat expuse în diagrama 43.




În fiecare din pozițiile din diagramă negrul este la mutare.

Observați că toate aceste poziții de pat au loc la marginea tablei, de aceea atenția se impune tocmai în momentul sosirii regelui fugărit, în această zonă.

În secțiunea A, dama albă poate fi plasată pe oricare câmp de la **b1** la **b6** pe coloana **b**.

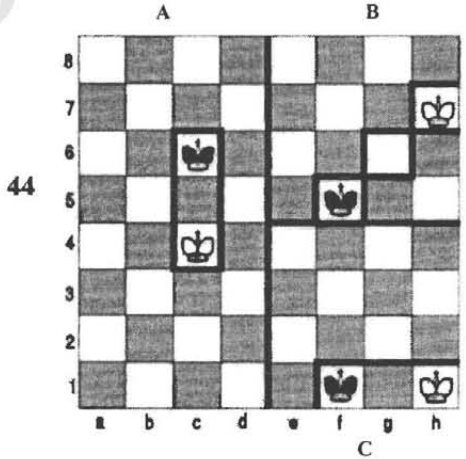
În B, dama albă se poate găsi pe oricare din câmpurile diagonalei **a2-e6**.

Figurile răsturnate, sugerează și alte poziții posibile ale figurii în cauză.

În C, dama singură face pat; rețineți această poziție în mod special!

Situația din D este frecventă, fiți deci atenți cum vă apropiați de regele izolat la bandă!

O noțiune necesar a fi cunoscută pentru orice fel de finaluri, este aceea de **opoziție**. Când regii aflându-se în orice zonă a tablei sunt despărțiți între ei de un număr **impar** de câmpuri libere (1.3 sau 5), se spune că regii sunt în opoziție. Diagrama 44 ilustrează acest aspect numai în cazul unui singur câmp liber.




În A opoziția regilor are loc de-a lungul coloanei **c** deci **pe verticală**.

În B opoziția are loc pe **diagonală**.

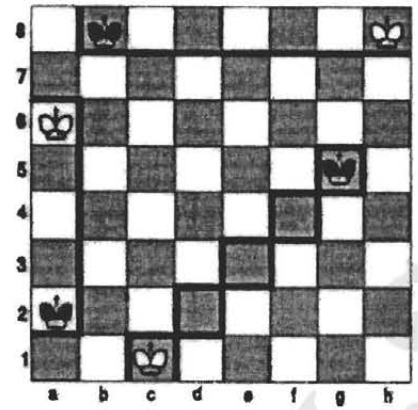
In C opoziția este pe **orizontală**.

Situaţia din aceste trei cazuri se numeşte **opoziţia scurtă**. Dacă numărul de câmpuri libere este mai mare (3 sau 5), are loc **opoziţia lungă**, după cum se poate vedea în diagrama 45.

De-a lungul coloanei a are loc o opoziţie lungă verticală, de-a lungul liniei a 8-a se poate vedea o opoziţie lungă orizontală, iar pe diagonala **c1-g5**, o opoziţie lungă pe diagonală.

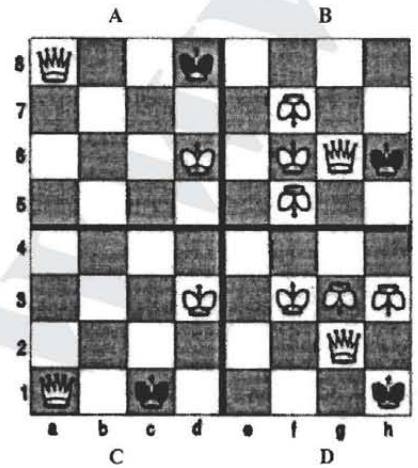
La această noţiune se va reveni în repetate rânduri, cu deosebire la studiul finalurilor de regi şi pioni.

45



În diagrama 46 sunt prezentate poziţiile posibile de mat cu dama:

46




În fiecare din poziţiile din diagramă negrul este la mutare.

În A matul este dat pe orizontala a 8-a; tot atât de bine el poate avea loc şi pe verticală, de exemplu în poziţia **Alb: Rc4,Da7 Negru: Ra4.**

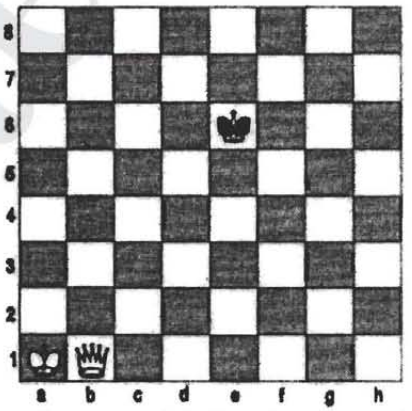
În B şi C se sugerează că regii nu trebuie să fie obligatoriu în opoziţie scurtă, ei pot sta unul faţă de altul şi în relaţia de bătaie a calului.

În D, matul în colţ poate fi obţinut şi cu regii în opoziţie diagonală.

Având în vedere că dama întruneşte laolaltă mobilitatea de deplasare a turnului şi nebunului, numărul de mutări până la mat este mic: 9 sau cel mult 10, după unii autori. Matul este posibil numai cu ajutorul regelui propriu.

Să urmărim poziţia din diagrama 47 pe faze de desfăşurare:

47



a) Centralizarea regelui alb; cel negru caută să se menţină în centru:

**1.Rb2 Rd5 2.Rc3 Re5**

b)Restrangerea posibilităţilor de deplasare a regelui negru:

**3.Dg6 Rf4 4.Rd4**

Opoziţia! Se ameninţă 5.Df6+ cu gonirea R negru spre margine.

**4...Rf3 5.Dg5 Rf2 6.Dg4 Re1**

R negru a fost adus la bandă. Urmează matul. La 6...Rf1 7.Re3 urmat de mat.

c) Atacul de mat:

**7.Dg2**

Albul putea juca aici şi 7.Re3 Rf1 8. Dg6 (8.Dg3??pat!)Re1 9.Db1≠ sau 9.Dg1≠.

**7...Rd1 8.Rd3 Rc1 9.Dc2≠.**

Am văzut la comentariul de la mutarea 8-a că albul putea gafa, aducând în poziţie de pat regele negru. Pentru a se evita aceasta, se poate adopta un plan de joc în care pentru început, dama singură manevrează *inamicul* negru la bandă, după care regele vine în ajutorul damei pentru a da mat. Din diagrama 47 poate urma: **1. Db5**

Regele negru este limitat la numai trei linii. **1...Rd6 2.Rb2 Re6 3.Dc5**

Dama se aşază la distanţa de **mutare de cal** faţă de regele advers. **3...Rf6 4.Dd5 Rg6 5.De5 Rf7 6.Dd6**

Regele negru a fost *tăiat* la numai două orizontale. **6...Rg7 7.De6**

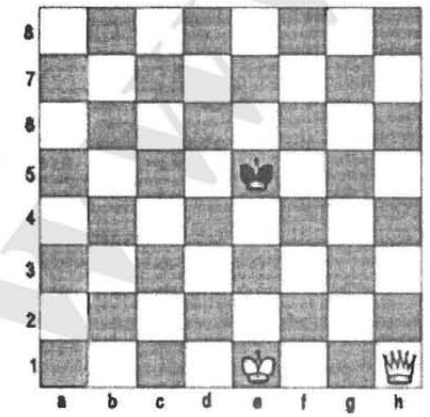
Acum negrul trebuie să se refugieze la bandă. **7...Rh8 8.Dg4 Rh7**

Aici dama albă nu trebuie să cadă în greşeală după 9.Dg5 Rh8 10.Dg6?? pat. Acum urmează apropierea regelui alb.

**9.Rc3 Rh6 10.Rd4 Rh7 11.Re5 Rh6 12.Rf6 Rh713.Dg7≠.**

O altă încercare ar fi manevrarea regelui negru spre cel alb, pentru a pierde mai puţin timp cu centralizarea acestuia din urmă. Un astfel de exemplu îl oferă J.R.Capablanca în ***Manualul jocului de şah***. În diagrama 48 poate urma:

**48**



**1.Dc6 Rd4 2.Rd2! Re5 3.Re3 Rf5 4.Dd6 Rg5**

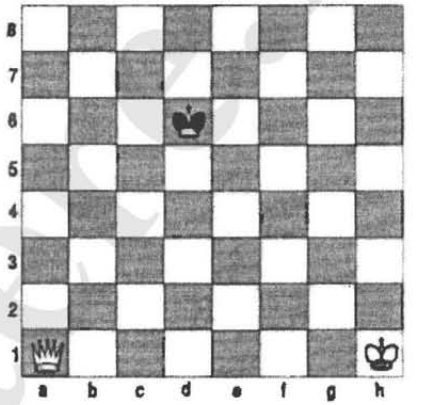
La 4...Rg4, albul continuă cu 5.Dg6+. **5.De6 Rh4**

La 5...Rh5 6.Rf4 urmat de mat.

**6.Dg6 Rh3 7.Rf3 Rh4 8.Dg4(h6) ≠**, iar la7...**Rh28.Dg2≠.**

O altă poziţie este redată în diagrama 49:

**49**

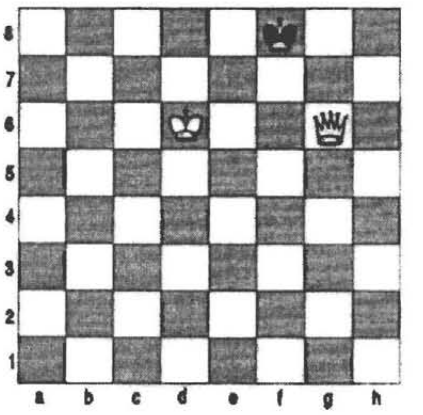


**1.Da5!**

Limitează regele negru la trei linii. **l...Rc6 2.Rg2 Rd6 3.Rf3 Rc6 4.Re4 Rd6 5.Db6+ Re7** Libertatea regelui negru a fost redusă la două linii. **6. Re5 Re8 7.Da7! Rd8 8.Rd6 Re8 9.De7 ≠**, sau **8...Rc8 9.Dc7 (a8)≠.**

În poziţia din diagrama 50 este de reţinut manevra:

**50**



**1.Dh7! Re8 2.Dg8 (e7)** ≠ şi desigur nu 1.Re6(d7)?? pat!

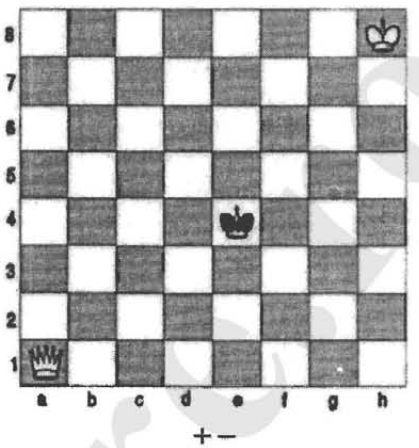
Pentru o însuşire rapidă şi temeinică a maturilor şi finalurilor elementare, sfătuim antrenorii ca în grupele cu care lucrează, să utilizeze metoda de predare prin joc practic; în felul următor:

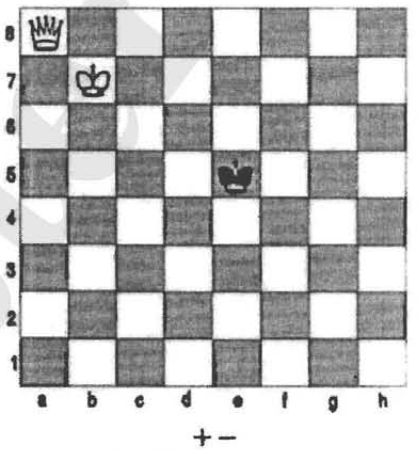
a) La început, cu ajutorul tablei de demonstraţii sau a unui şah (în cazul unui grup restrâns) se explică felul cum trebuie manevrate figurile, pentru a se obţine matul.

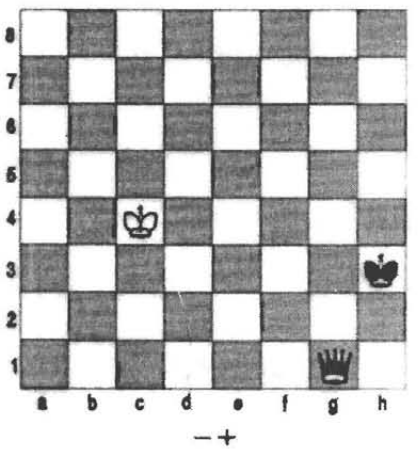
b) După aceasta, sunt chemaţi la tabla de demonstraţie doi cursanţi care vor juca acest final, desigur cu participarea activă a întregii grupe.

c) În continuare, cursanţii joacă la tablele lor, doi câte doi, astfel de finaluri, alternativ cu piesele albe şi negre. Se vor utiliza exerciţiile din acest manual, dar antrenorul sau chiar cursanţii, pot propune şi alte exemple.

d) Apoi se organizează un mic turneu de 3-4 runde, în care cursanţii vor juca între ei un singur gen de final; în altă zi se mai continuă alte 3-4 runde cu un alt gen de final, etc. Este de prisos să spunem că fiecare jucător va avea alternativ culoarea în avantaj material şi invers, acordându-se 1, ½ şi 0 puncte. S-ar părea că la finele unui asemenea turneu, toţi participanţii ar trebui să aibă acelaşi număr de puncte; în practică însă, aproape niciodată nu se întâmplă aşa. De aceea, cei care în final totalizează un număr maxim de puncte, ar trebui premiaţi sau stimulaţi.



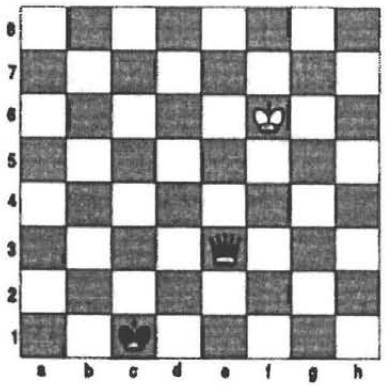




## 8.2. EXERCIŢII

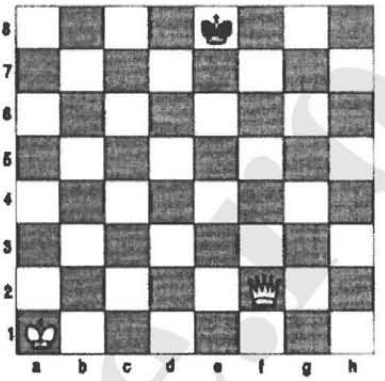
Fără să mutaţi figurile pe tablă:

1. Găsiţi câştigul pentru alb într-un număr minim de mutări, în următoarele patru poziţii:

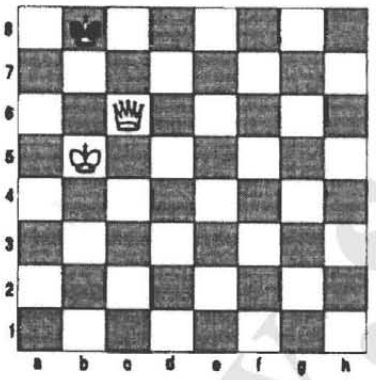


−+

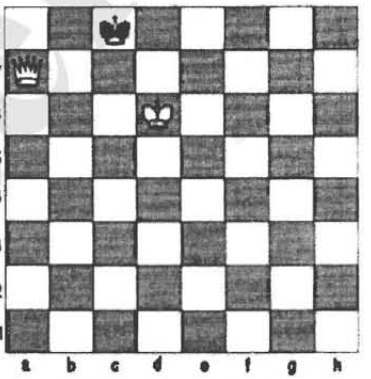
2. Care este numărul minim de mutări în care poate da mat albul?



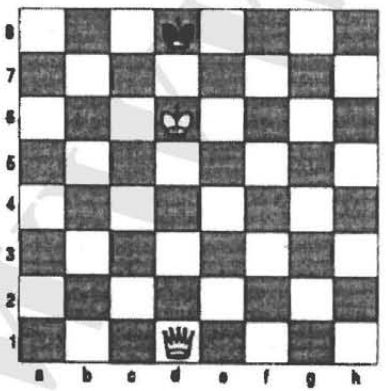
4. Găsiți cea mai bună mutare pentru alb. În câte mutări se poate obține matul?



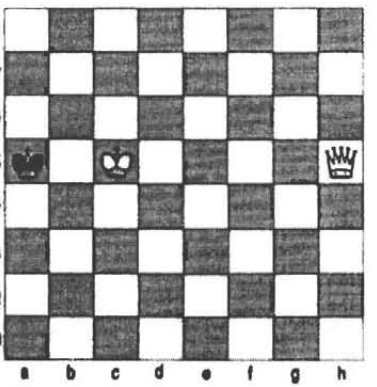
+−



5. În câte feluri poate da mat albul într-o mutare?

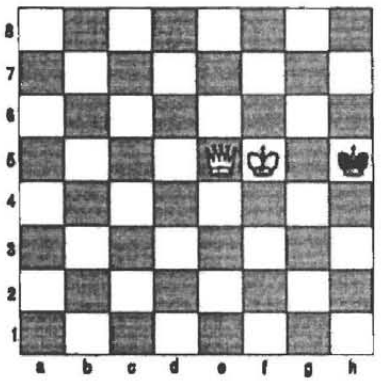


3. În câte feluri poate face albul mat în două mutări?

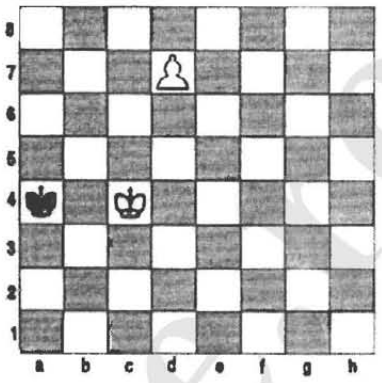


6. Albul dă 2≠.

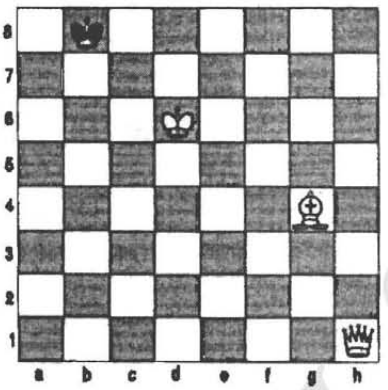
www.stelio.ro



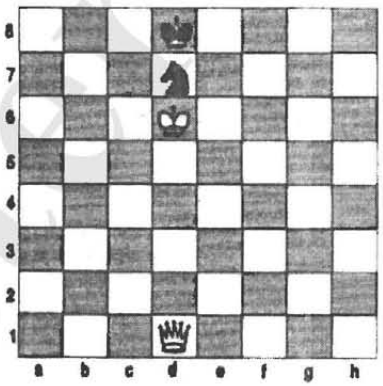
7. În câte feluri poate da albul mat într-o mutare?



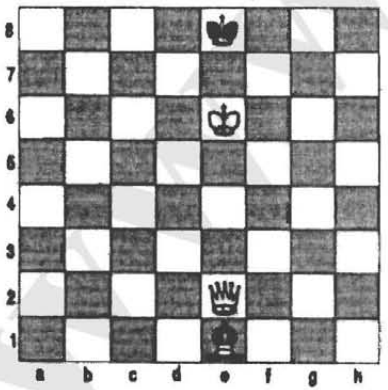
10. Albul dă 3≠.



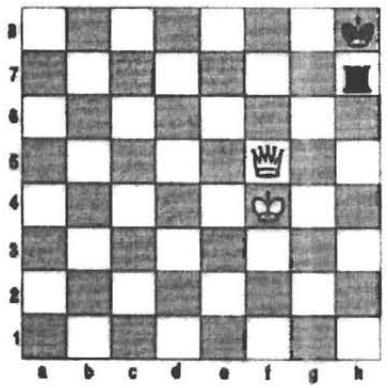
8. Albul dă 2≠.



11. Albul dă 3≠.

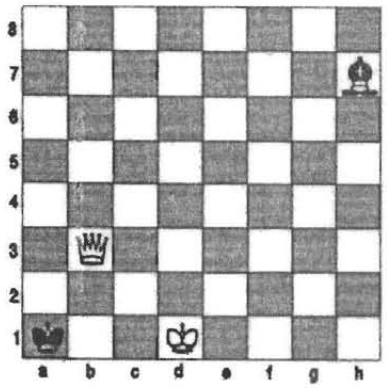


9. Albul dă 3≠.

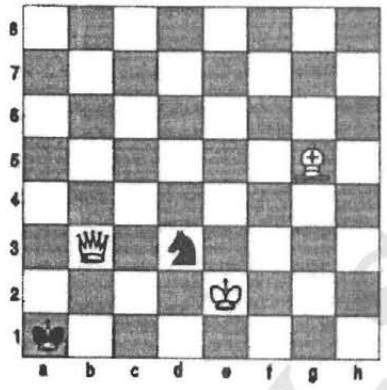


12. Cum se poate salva negrul dacă este la mutare?

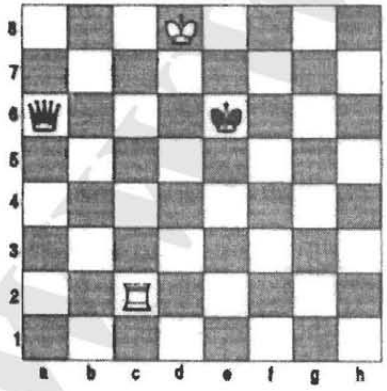
www.steree0



13. Ce jucați cu negrul?



14. Cum continuați cu negrul?



15. Cum continuați cu albul?

16. Albu! dă 3≠.

## 8.3. SOLUȚII

2. Matul se poate obține în 3 mutări **1.Dd7 Ra8 2.Rb6** urmat de mat.
3. În trei feluri:
   a) **1. Da4 Rc8 2.Da8≠**
   b) **1. Dg4 Re8 2. Dg8≠**
   c) **1. Dd5 Rc8 2. Da8≠** sau **1...Re8 2. Dg8≠**.
4. **1.Da 7**, izolând la bandă regele negru; **1...Rd8 2.Rb2 Re8 3.Rc3 Rd8 4.Rd4 Re8 5.Re5 6.Rd6** urmat de mat.
5. În două feluri:
   a) **1. Da8≠**
   b) **1. Dc7≠**.
6. **1.De2 Ra4 2.Da2≠**.
7. a) **1. Dh2≠**
   b) **1. Dh8≠**.
8. Problemă de I. Șumer, 1906:
   **1. Nc8! R:c8 2. Da8≠**, sau **1...Ra7 2. Db7≠**.
9. R. Lermé, 1923:
   **1. De5!** 1.Db2? Nb4; sau 1.Dh2? Nh4!. Pot surveni variantele:
   a) **1...Na5** sau **1...Rf8 2. Dh8≠**
   b) **1...Rc8 2. Db8≠**.
10. **1d8D Ra3 2.Dd2 Ra4 3.Da2≠** sau **3. Db4≠**.
11. R. Garro, 1923:
   **1.Da1!** (1.Dg1? Cf6!) **Re8 2. Dg7** urmat de mat, sau în mod simetric, **1...Rc8 2. Da7** urmat de mat.
12. **1...Tf7! 2. D:f7** pat!
13. **1...Nc2+! 2. R(D):c2** pat.
14. **1...Cc1+! 2. N:c1** pat.
15. **1...Tc6+! 2. D:c6** pat.
16. **1...Dh1 + Rg8 2. Da8 + Dd8 3.D:d8≠**.

## 8.4. MATUL CU DOUĂ TURNURI

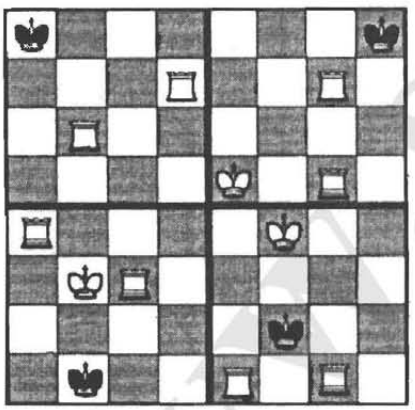
**NOTĂ**

**Începând de acum încolo diagramele nu vor mai avea notate liniile și coloanele. Aceasta va contribui la căpătarea abilității necesare pentru reprezentarea diferitelor poziții în minte fără a vedea diagrama.**

În situația **R + 2T ↔ R** matul se poate obține la bandă cu sau fără ajutorul regelui propriu. Când cele două turnuri sunt ajutate de rege, matul se poate obține și în mijlocul tablei.

Pozițiile de pat posibile sunt numeroase; în diagrama 51 sunt prezentate câteva din acestea:

A B



C D

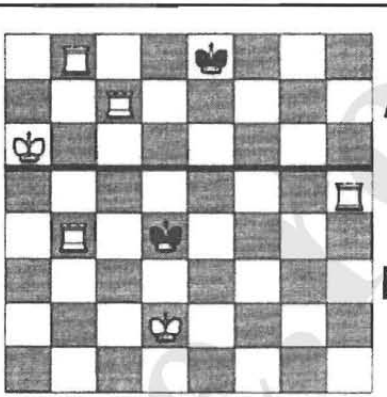
**51**

În A mutarea regelui negru este oprită pe coloana b, cât și pe linia 7-a.

În B, bateria de turnuri albe blochează încolț regele negru.

În C și D, regele alb *talonează* pe inamic de-a lungul singurei coloane necontrolate de turnurile albe.

Maturile posibile cu două turnuri pot avea înfățișarea din diagrama 52.



**52**

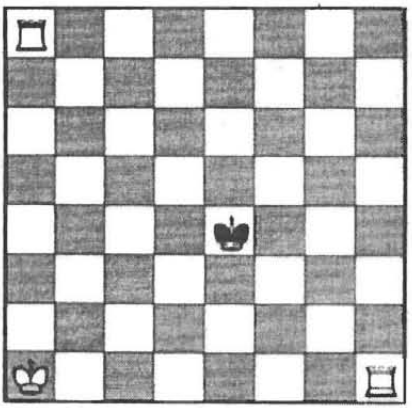
În A, cele două turnuri albe dau mat singure regelui advers adus la bandă.

În B, matul este dat în centru de cele două turnuri, cu ajutorul regelui propriu.

Acesta preia funcția jucată de marginea eșichierului, lipsind regelui negru de acces pe câmpurile **c3**, **d3** și **e3**. Vom studia pe rând aceste două procedee:

**a) Matul fără ajutorul regelui propriu**

Acesta se obține prin manevrarea inamicului la bandă, ca în diagrama 53:



**53**

**1.Td8**

Pentru început regele negru este limitat la o jumătate de eșichier, în cazul de față, pe flancul regelui.

**1...Re5 2.Te1 +**

Neavând acces pe coloana **d**, regele negru se vede obligat acum să părăsească şi coloana e atacată.

**2...Rf6 3.Tf8 +**

Atacul se repetă şi acum negrul va dispune numai de două coloane. Limitarea treptată – coloană după coloană – a regelui singur într-un limbaj spiritual al şahiştilor se numeşte **tăvălug**; cele două turnuri strivesc totul în calea lor.

**3...Rg7**

Acum – atenţie! – turnul din **f8** este atacat, iar albul neavând şahuri, trebuie să îndepărteze turnul atacat, dar în acelaşi timp să păstreze mobilitatea redusă a regelui negru, tot la două coloane **g** şi **h**.

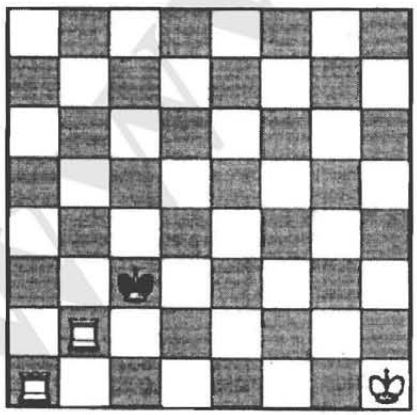
**4.Tf2**

Greşit este 4.Tff1?; cele două turnuri albe trebuie să defileze unul pe lângă altul spre coloana h, cum se va vedea la mutările următoare.

**4...Rg6 5.Tg1 + Rh5 6.Th2 ≠**

Dacă partea atacatoare nu doreşte să deplaseze unul din turnuri la depărtare de regele advers (cum aţi văzut mai sus după 4.Tf2), se poate utiliza un procedeu tehnic oferit în diagrama 54:

**54**



**1.Taa2**

Se apără turnul atacat şi se câştigă un tempo, obligând regele negru să se depărteze de turnul alb din **b2**.

**1...Rc4**

La 1...Rd3 2.Ta3+ Rc4 3.Tbb3 sau 3. R~Rd4 4.Tb4+ etc..

**2.Ta3**

După cum se vede, alungarea inamicului poate fi făcută şi fără şahuri.

**2...Rc5**

La 2...Rd4, evident 3.Tb4+ Rc5 4.Taa4 etc..

**3.Ta4 Rd5**

Dacă 3...Rc6 4.Ta5.

**4.Tb5+ Rc6 5.Taa5**

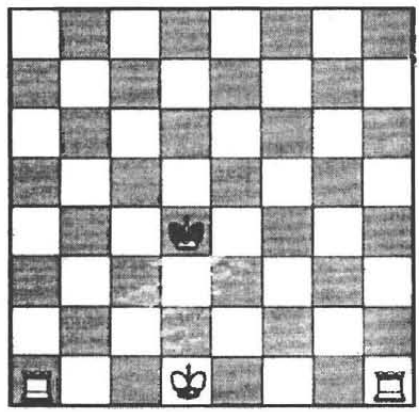
Istoria se repetă.

**5...Rd6 6.Tb6+ Rc7 7.Taa6 Rd7 8.Tb7+ Rc8 9.Taa7 Rd8 10. Ta(b)8 ≠.**

**b) Matul cu ajutorul regelui propriu**

În unele cazuri cele două turnuri pot împinge regele advers spre cel propriu (sau regele propriu poate înainta spre cel advers), reducând în acest fel spaţiul de manevră al apărării, aşa cum se vede în diagrama 55:

**55**



**1.Ta5**

Desigur că operaţia cu tăvălugul putea fi începută şi prin 1.Th4+ Rc5 2.Ta5+ Rb6 3.Tg5! Rc6 4.Th6+ Rd7 5.Tg7+ Re8 6. Th8≠.

www.sah.ro

**1...Rc4**

Negrul trebuie să se apropie de unul din turnuri.

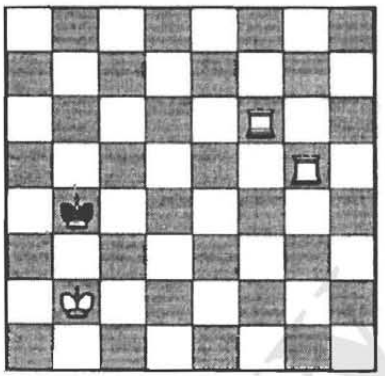
**2.Th4+ Rb3 3.Rd2** sau 3.Rc1Rc3 4.Ta3≠

**3...Rb2 4.Tb4≠.**

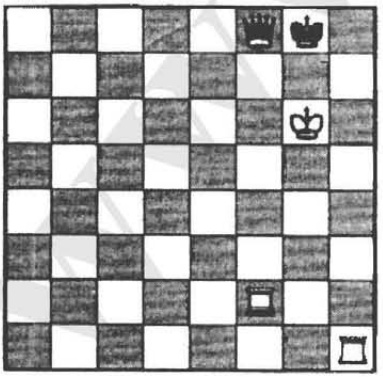
De reţinut că matul nu a avut loc la bandă, regele atacator având de această dată rolul său. Aceasta poate avea loc şi altfel (din aceeaşi diagramă): după 1.Ta5 jocul ar putea continua cu 1...Re4 2.Th4+ Rd3?? 3.Ta3≠, deci iarăşi un mat cu ajutorul regelui alb.

## 8.5. EXERCIŢII

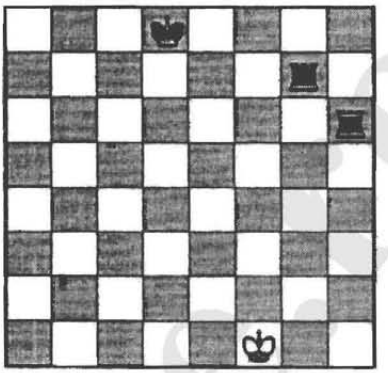
1. Construiţi o poziţie de mat la marginea tablei, cu ajutorul a:
   a) două turnuri şi regelui propriu;
   b) două turnuri singure;
   c) **R + 2T↔R**, dar spre mijlocul eşichierului.



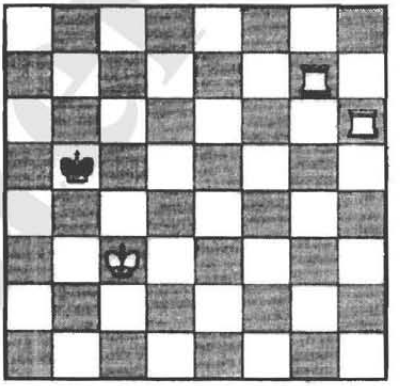
2. Cum dă albul mat într-o mutare?



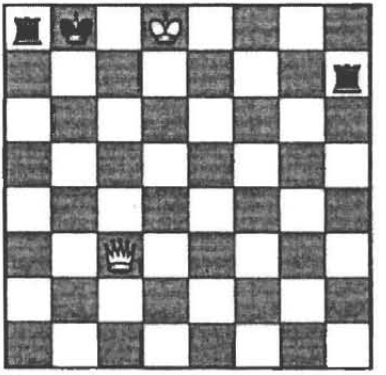
3. 2≠.



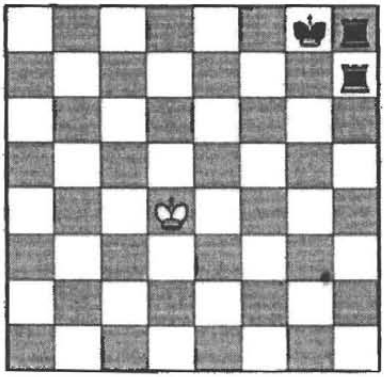
4. Negrul dă 2≠.



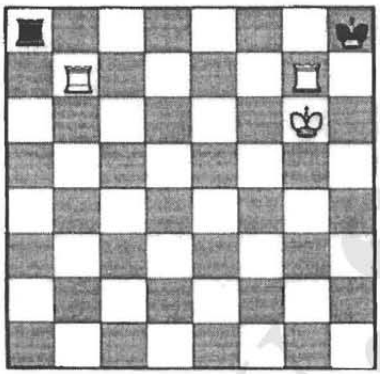
5. 2≠; se vor indica două posibilităţi.



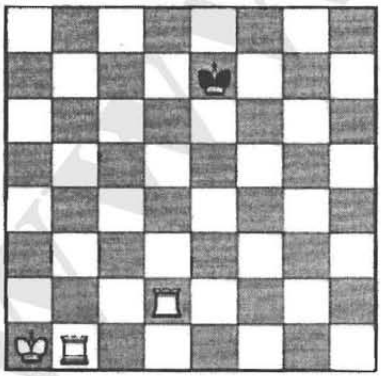
6. Negrul dă 2≠.



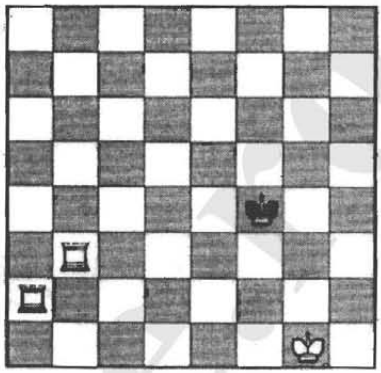
7.Cum se manevrează regele alb spre bandă pe calea cea mai scurtă?



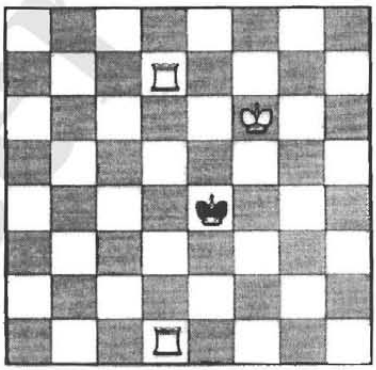
8. Cum trebuie să continue negrul?



9. 4≠; se vor indica două posibilități.



10. 7≠.



11. 2≠.

## 8.6. SOLUȚII

1. a) Una dintre posibilități:
   **Alb: Rc3, Ta8, Th1 Negru: Rb1;**
   b) Unul dintre exemple:
   **Alb: Re6, Ta1, Th2 Negru: Rf1;**
   c) O construcție de acest gen este
   **Alb: Rf3, Td5, Th6 Negru: Rf5.**
2. **1.Tf4 ≠.**
3. **1.Th8+ R:h8 2.T:f8≠.**
4. **1.Th2 2.Re1 Tg1≠.**
5. a) **1. Tg5+ Ra4 2. Ta6≠.**
   b) **1. Ta7 Rc5 2. Ta5≠.**
6. **1...Rb7+** controlând cu regele şi turnul din a8, câmpul c8 **2.Dc8+ T:c8≠.**
7. Printre numeroasele soluții, negrul poate continua cu **1...Th3 2. Re4 T8h4+ 3. Rd5 Te3**

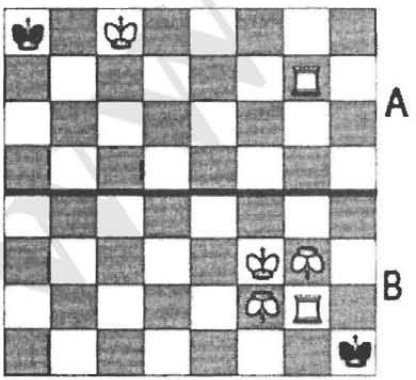
limitează la un sfert de ablă regele alb **4. Rd6 Th5 5. Rc6 Te6+ 6.Rd7 Thh6 7. Rc7 Th7+ 8.Rd8 Ta6 9.Rc8 Ta8≠.**

8. Negrul având regele său în situaţie de pat, se poate salva dând şahuri repetate regelui alb: **1...Ta6+ 2.Rh5 Th6+!** greşit este 2...Ta5+?? 3.Tg5! **3.Rg5 Th5+ 4. Rf6 Tf5+** 4...Th6+?? 5.Tg6 **5.Re6 Te5+ 6.Rd6 Td5+ 7.Rc6 Tc5+ 8.Rb6 Tb5+ 9.Ra7 Ta5+ 10.Rb8 Ta8+** etc., cu şah etern. Acest turn care dă şahuri şi nu poate fi luat din cauza patului se numeşte **turnul turbat**. Desigur că de acestă boală pot *suferi* şi alte figuri, în poziţii unde există posibilităţi de remiză prin pat. De reţinut este faptul că turnul trebuie să se sacrifice de fiecare dată pe un câmp unde el poate fi capturat numai de regele alb, astfel ca bateria de turnuri albe care ţin în pat regele negru, să rămână intactă.
9. Poziţie după I. Averbach.
   a) **1.Te1+ Rf6 2.Tf2+ Rg5 3.Tg1+ Rh4 4.Th2≠;**
   b) **1.Tb6 Rf7 2.Td7+ Re8 3.Ta7 Rd8 4.Tb8≠;**
10. Poziţie după G. Lisiţîn.
    **1.Ta4+ Re5 2.Tb5+ Rd6 3.Ta6+ Rc7 4.Tbb6** posibil este şi 4.Rf2, trecând mutarea adversarului: 4...Rc8 5.Ta7! Rd8 6.Tb8≠; sau 4...Rd7 5.Tb7+ Rc8 6.Taa7 Rd8 7.Ta8≠ **4...Rd7** sau 4...Rc8 5.Ta7 urmat de mat **5.Ta7+ Rc8 6.Tbb7** sau 6.R~ **6...Rd8 7.Tb8≠.**
11. După G. Levenfiş. **1.T1d3 Rf4 2.T7d4≠**

## 8.7. MATUL CU TURNUL

Finalul **R + T ↔ R** este mai dificil decât cel cu **R + D ↔ R**, din cauză că – aţi ghicit – turnul are o mobilitate mai redusă decât dama.

În diagrama 56 sunt prezentate poziţii posibile de pat; evitaţi-le!

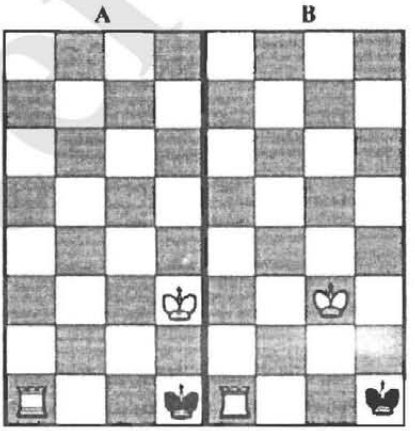



Să observăm că patul poate surveni numai când regele apărării este în colţ.

Poziţia de mat poate fi obţinută numai la marginea tablei, ca în diagrama 57 şi numai prin cooperarea între rege şi turn.

În secţiunea A este prezentată poziţia de mat în urma opoziţiei regilor, iar în B, faptul că regele negru este în colţ, permite ca regii să nu fie în opoziţie. Tehnica realizării acestui avantaj material comportă următoarele faze:

- împingerea regelui la bandă;
- manevrarea spre unul din colţuri şi obţinerea matului.




Regele apărării, pentru a amâna execuţia, trebuie să se menţină în centru, iar odată împins la bandă, să nu ajungă după mutarea sa, în opoziţie cu *omologul* său, cel cu intenţii agresive. La un joc corect, matul se poate obţine în maximum 16-17 mutări.

Atât împingerea regelui la bandă, cât şi atacul de mat sunt posibile numai prin cooperarea dintre cele două figuri atacatoare. Datorită faptului că turnul are o mobilitate mai redusă decât dama, execuţia regelui advers solicită un plus de tehnică manevrieră; asupra unor amănunte legate de aceasta, ne vom opri în continuare.

www.steaua.ro

Să urmărim exemplul din diagrama 58 din cartea lui Reuben Fine ***Basic Chess Endings***[1].

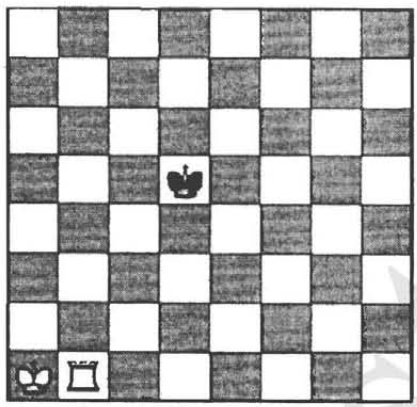
Regele negru se află în poziție optimă (centrală), iar figurile atacatoare sunt descentralizate:

**1.Rb2**

Deci centralizarea regelui înainte de toate!

**1...Rd4 2.Rc2 Re4**

**58**



La 2...Rc4 3.Td1, izolând regele negru în limita coloanelor a, b și c.

**3.Rc3 Re5 4.Rc4**

A se remarca apropierea regelui alb de cel negru în relația cunoscută: bătaie de cal.

**4...Re4 5.Te1 +**

Imediat ce regele negru a ajuns în opoziție, albul prin acest șah, îl alungă din centru, spre margine.

**5...Rf5**

La 5...Rf4 6.Rd5 Rf3 7.Te4 cu limitarea negrului la nouă câmpuri. Acum negrul este limitat la numai trei coloane.

**6. Rd4**

Observați din nou modul de apropiere.

**6...Rf4 7.Tf1+ Rg5**

Dacă 7...Rg3 8.Re4 Rg4 9.Tg1+ Rh4! 10.Rf3 Rh5 11.Rf4 Rh6 12.Rf5 Rh7 13.Rf6 Rh8 14.Rf7 Rh7 15.Th1≠.

**8.Re4 Rg6! 9.Re5 Rg5**

După 9...Rg7 10.Re6 Rg8 11.Re7 Rg7 12.Tg1+ negrul este împins la margine.

**10.Tg1+ Rh4**

Sau 10...Rh5 11.Rf4 cu intrare în poziția din comentariul de la mutarea a 7-a.

**11.Rf5 Rh3 12.Rf4 Rh2 13.Tg3**

Imprecis este 13.Ta1 Rg2!

**13...Rh1 14.Rf3 Rh2 15.Rf2 Rh1 16.Th3≠.**

Așa cum remarcă autorul, dacă în diagrama 58 turnul alb s-ar fi aflat la **b2**, ar fi fost necesară o mutare în plus.

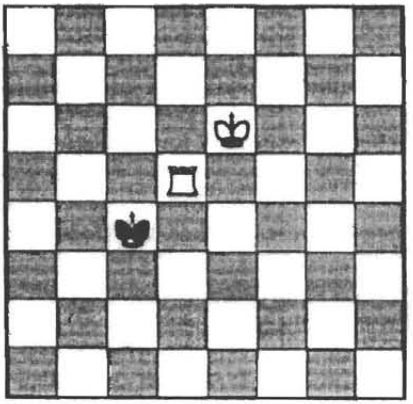
Să reținem deci atacul regelui alb în sistemul săriturii calului și evitarea – pe cât posibil – a opoziției de către regele negru.

Sfaturile lui Em. Lasker în ***Manual al jocului de șah***[2]: în acest tip de final, partea în avantaj trebuie să acționeze asemenea unui pescar, care după ce a prins peștele în plasă, începe să o strângă tot mai tare; spațiul liber avut la dispoziție de regele advers se îngustează în mod sistematic, până când acesta va fi complet încolțit.

În diagramele 59-60 se prezintă metoda de strângere în plasă a *peștișorului* (voiam să spun a regelui!):

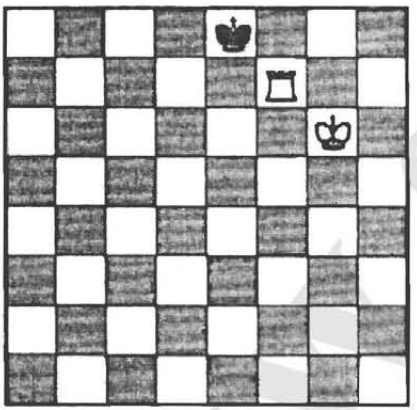
1. Se pronunță **Roibăn Fain** și **beisic ces endings** (finalurile șahiste de bază). R Fine, mare maestru din Statele Unite (1914-1993), unul din cei mai buni jucători din perioada 1932-1948, câștigător a numeroase turnee internaționale dintre care cele mai importante au fost AVRO-1936 și Moscova-1937. În urma morții, campionului en-titre A. Alehin în 1946, titlul de campion mondial a rămas vacant. Invitat în 1948 să ia parte la un turneu al celor mai buni șase jucători din lume pentru titlul de campion mondial, Fine renunță în ultimul moment la participare retrăgându-se din activitatea de turneu pentru a se dedica total profesiunii de psiholog. Este autorul unor cărți de teorie a șahului de mare valoare.
2. Emanuel Lasker (1868-1941), de profesie filosof și matematician, a fost ce de-al doilea campion mondial oficial de șah (după W. Steinitz), în perioada 1894-1921, dovedindu-se cel mai longeviv campion mondial al acestei discipline. A fost mare virtuoz în arta jocului în poziții simple și mai ales al finalurilor. A publicat multe lucrări șahiste, excelent primite de cititori.

**59**



Turnul **d5** apărat, nu permite regelui **c4** accesul pe linia a **5**-a, sau pe coloana **d**. Strângerea setcii poate continua cu **1.Rd6**, transmiţând mutarea negrului.

**60**



Dacă nu ar exista obligaţia acestuia de a efectua o mutare, *pescarul* nu ar putea să-şi realizeze intenţiile. Dreptul de a muta conform regulilor, este în acelaşi timp şi o obligaţie, negrul neputând renunţa la mutarea sa[1].

După **1...Rb4** poate urma **2.Tc5**, luând negrului şi coloana c. Dacă însă **1...Rc3**, atunci după **2.Rc5** urmat de **3.Td4** după care negrul va fi lipsit şi de linia a **4**-a.

Tot astfel plasa se strânge (să remarcăm cooperarea figurilor albe!) tot mai tare, coloană după coloană, linie după linie, până când regele fugărit ajunge la bandă, într-o poziţie asemănătoare cu cea din diagrama 60.

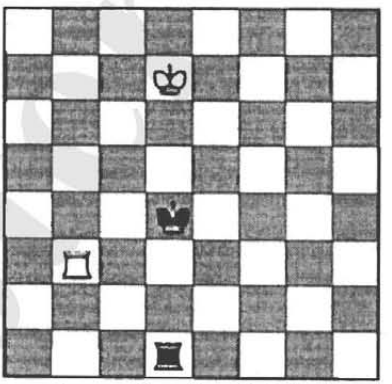
Negrul continuă forţat cu **1...Rd8 2.Rf6 Re8 3.Re6 Rd8 4.Rd6 Re8.**

La 4...Rc8 5.Td7 Rb8 6.Rc6 Rc8 7.Td1 Rb8 8.Ta1 Rc8 9.Ta8≠.

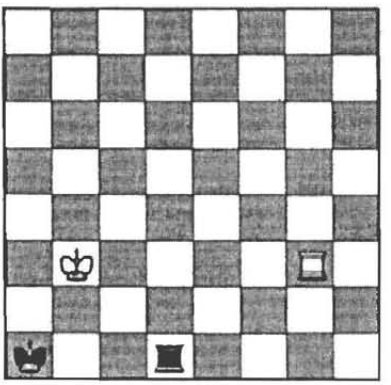
**5.Tf1 Rd8 6.Tf8≠.**

Exemplul acesta oferă logica necesară în asemenea tipuri de finaluri.

## 8.8. EXERCIŢII

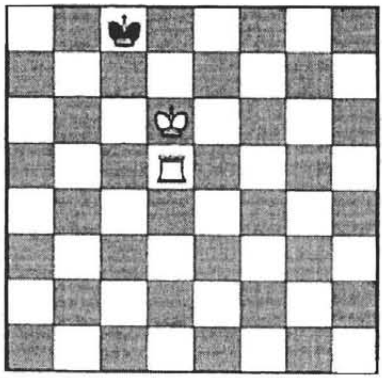


1. Cum poate negrul la mutare să câştige turnul alb?

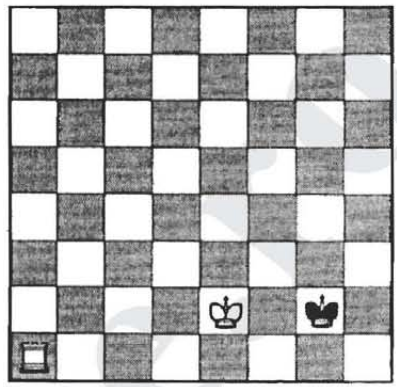


2. Albul joacă şi câştigă turnul negru.

1. Situaţia când jucătorul este silit să mute este câteodată un dezavantaj ce poate duce chiar la pierderea partidei. Astfel de situaţii cu continuări forţate, sunt foarte frecvente în special în finaluri de partidă şi poartă denumirea din limba germană **zugzwang**, adică mutare de constrângere sau mutare silită, forţată.

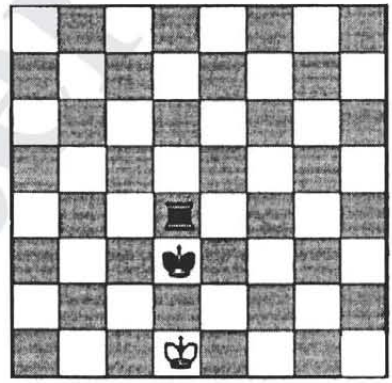


3. 2≠.

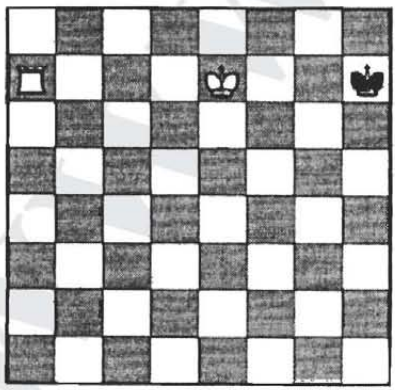


6. 4≠.

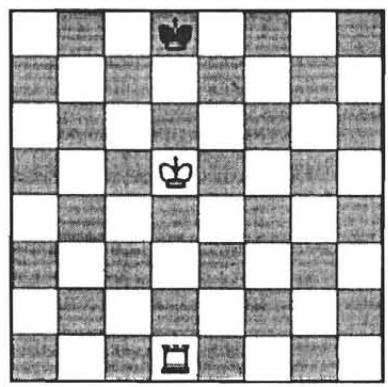
4. 2≠.



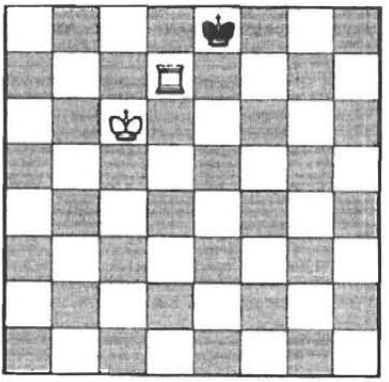
7. Negrul dă 3≠; două posibilități.



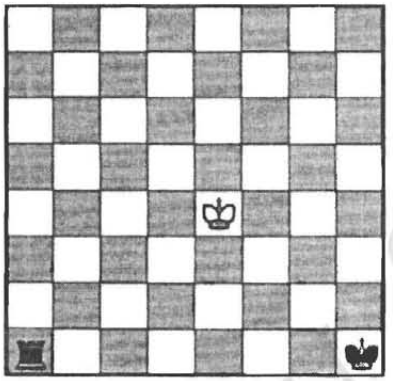
5. 3≠.



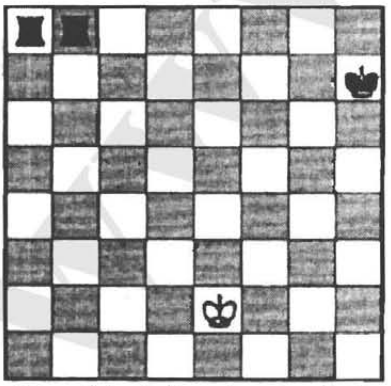
8. 3≠.



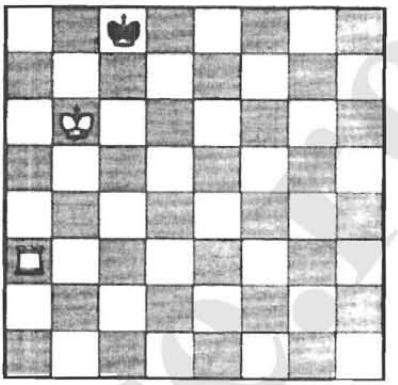
9. 3≠.
Dar dacă la mutarea este negrul, în câte mutări se poate da mat?



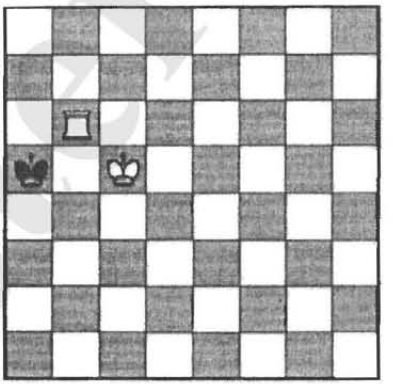
10. Cum manevrează negrul pentru câştig?
11. Explicaţi pentru ce se face acea mutare de aşteptare, care trece mutarea adversarului?



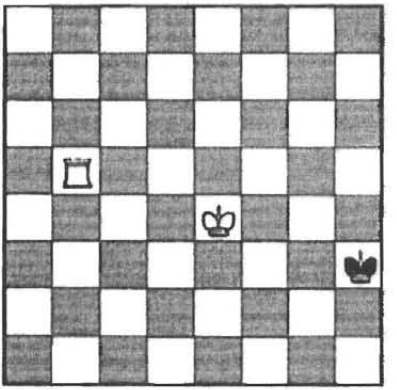
12. În câte mutări – fiind la mutare – poate da mat negrul?



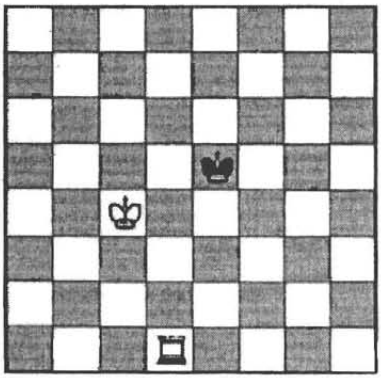
13. În câte mutări poate da mat albul?



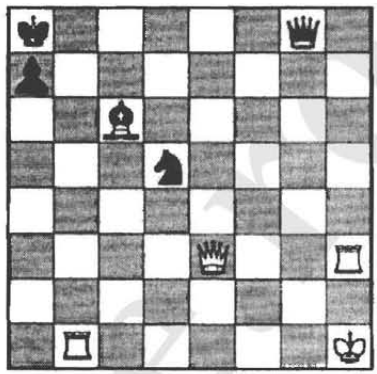
14. Care este calea cea mai scurtă de câştig pentru alb?



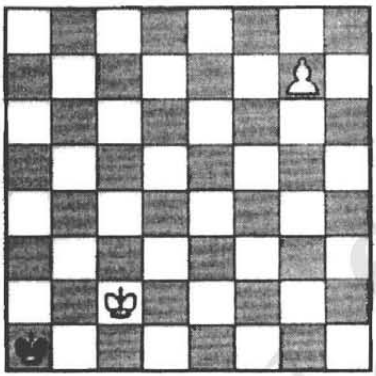
15. Cum încheie albul cel mai rapid ostilităţile?



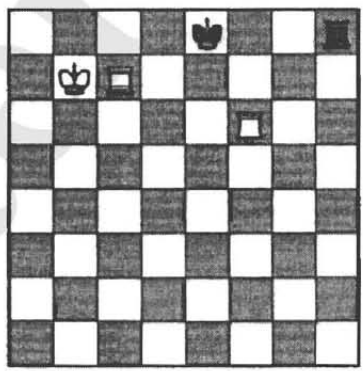
16. Cum conducem jocul albelor?



19. 3≠

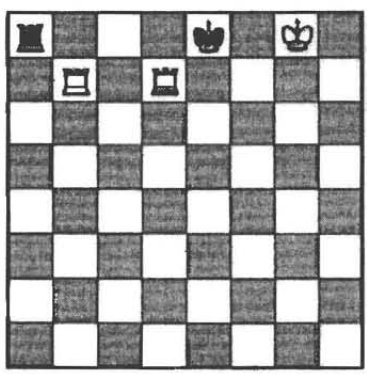


17. Rezolvați exercițiul din diagramă, albul fiind la mutare.

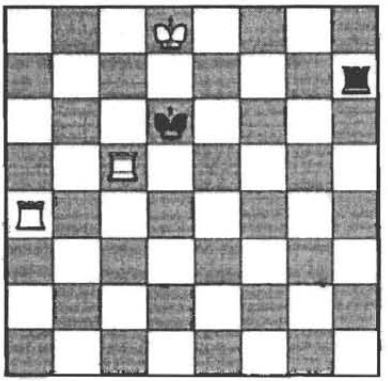


20. 2≠.

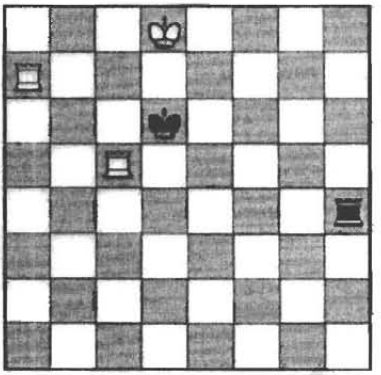
18. Ce jucăm cu negrul? (două posibilități)



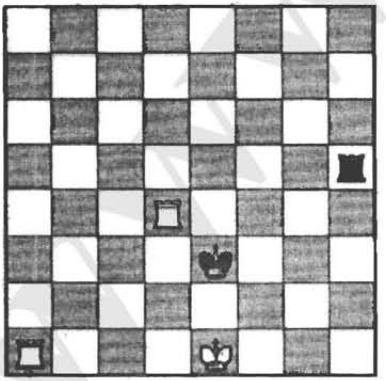
21. 2≠.



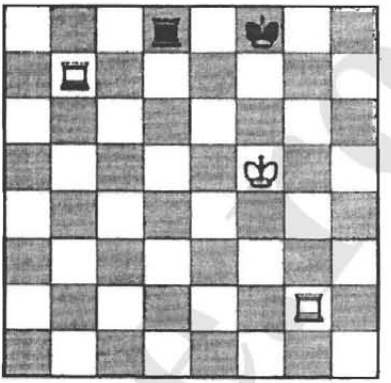
22. Albul joacă şi câştigă (+ –).



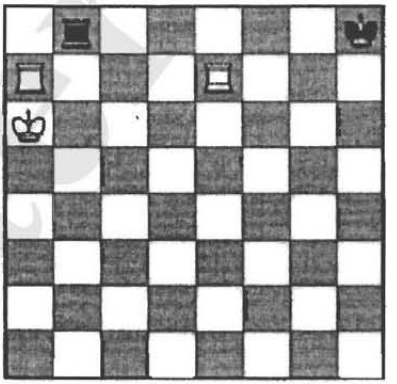
23. Albul joacă şi câştigă ( + –).



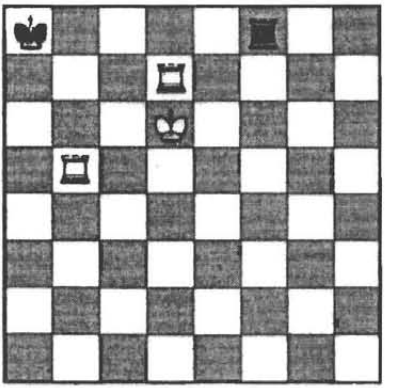
24. + – Atenţie!



25. 3 ≠



26. 6 ≠.



27. 6≠.

www.steroid.ro

## 8.9. SOLUȚII

1. După șahul prin descoperire **1...Rc4+**, negrul capturează turnul alb din **b3**.
2. **1.Rc2!** și amenințarea **2.Ta3 ≠** poate fi parată numai cu sacrificiul turnului negru.
3. (După I. Averbach) **1Tb5 Rd8 2.Tb8≠**.
4. **1.Rg6** după acest atac cu regele, s-a creat o poziție asemănătoare cu cea din exercițiul de mai sus **1... Rh8 2.Tf8≠**.
5. **1.Rf7 Th8** 1...Rh6 2.Ta5 Rg8 3.Th5≠ **2.Ta1 Rg8 3.Th1≠**.
6. Idem **1.Ta3! Rg1** după 1...Rh2? 2.Rf2 exercițiul se scurtează la numai trei mutări **2.Rf3 Rh1 3.Rg3 Rg1 4.Ta1≠**.
7. a) **1...Tc4 2.Re1 Tf4 3.Rd1 Tf1≠**, sau
   b) **1...Te4 2.Rc1 Tb4 3.Rd1 Tb1≠**.
8. (După A. Sokolski) După rezolvarea exemplului de mai sus, acest exercițiu nu mai prezintă dificultăți: **1.Rd6 Re8** 1...Rc8 2.Tb1 Rd8 3.Tb8≠ **2.Tf1 Rd8 3.Tf8≠**.
9. (După Em. Lasker) **1.Rd6 Rf8 2.Re6 Rg8** 2...Re8 3.Td1 Rf8 4.Tg1 urmat de mat **3.Rf6 Rh8 4.Rg6 Rg8 5.Td8≠**. Cu negrul la mutare: **1...Rf8 2.Rd6 Re8 3.Re6 Rf8 4. Rf6 Rg8** 4...Re8 5.Td1 etc. **5. Ta7 Rh8 6.Rg6 Rg8 7.Ta8≠**.
10. Un exemplu: **1...Ta5 2.Rd4 Rg2 3.Re4 Rg3 4.Rd4 Rf3 5.Rc4 Re3 6.Rb4 Th5 7.Rc4 Tg5** trece mutarea adversarului **8.Rb4 Rd3 9.Rb3** 9.Ra4 Rc3 urmat de mat **Tg4 10.Ra2 Rc3 11.Rb1 Ta4 12. Rc1 Ta1≠**.
11. Mutarea de așteptare pune pe adversar în zugzwang; el este obligat să efectueze o mutare, părăsind o poziție în care ar fi putut să reziste.
12. Matul poate fi obținut în patru mutări: **1...Ta3 2.Rd2 Tb2+ 3.Rc1 Taa2! 4.Rd1 Tb1≠**.
13. În două mutări, după **1.Td3!.**
14. Albul dă 3≠; **1.Td6 Ra4 2.Td3 Ra5 3.Ta3≠**.
15. **1.Rf3 Rh2** 1...Rh4? 2.Ta5 urmat de mat **2.Rf2 Rh3** evident după 2...Rh1 este mat **3.Tb4** și **4.Th4** mat.
16. (După B.Ivkov) **1.Td4 Re6 2.Td5 Rf6 3.Rd4 Re6 4.Re4 Rt6 5.Te5 Rg6 6.Tf5 Rg7 7.Re5 Rg6 8.Re6 Rg7 9.Tf6 Rg8 10.Tf7 Rh8 11.Rf6 Rg8 12.Rg6 Rh8 13.Tf8≠**.
17. (După N. Juravlev) **1.g8T!** 1.g8D?? pat **Ra2 2.Ta8≠**.
18. a) **1...Tg3** evită pat-ul **2.Ra2 Th3 3.Ra1 Ta3≠**;
    b) **1...Rc2 2.Ra2 Tg3 3.Ra1 Ta3≠**.
19. **1.D:a7 + ! R : a7 2.Ta3 + Na4 3. T : a4≠**.
20. (K.H.Hannemann, 1921) **1.Ta6!** urmat de **2.Ta8≠**.
21. (E. Svedberg, 1929) **1.Tf7!** urmat de **2.Tf8≠**.
22. (Civis Bononiae, finele secolului 15) **1.Th5! T:h5 2.Ta6+ R~ 3.Ta5+**, urmat de **4.T : h5**.
23. Un exercițiu analog cu cel precedent: **1.Th5!** cu amenințarea 2.Ta6 ≠ **T : h5 2.Ta6+ R~ 3.Ta5+** cu câștig.
24. (W. V. Holzhausen, 1949) **1.0-0-0!!** Greșit este 1.Th4? **T:h4 2.Ta3+ Rf4 3.Ta4 Rg3(5)+!=**. Rocada este însă posibilă!
25. (Dr. W. Speckmann, 1967) **1.Re6!** 1.Rf6? Td6+!. Acum albul amenință 2.Tf7+ și 3.Tg8 ≠ **Te8+ 2.Rf6 Te7!** la 2...Te6+ 3.R:e6 **3.Tb8+ Te8 4.Th2** se amenință 5.Th8≠ **Rg8** 4...T : b8 5.Th8≠ **5.T : e8≠**.
26. (L. N. de Jong, 1941) **1.Tad7! Rg8 2.Ra7 Tc8 3.Rb7 Tf8 4.Tg7+ Rh8 5.Th7+Rg8 6.Tdg7≠**.
27. (Dr. W.Speckmann, 1966) La 1.Rc7? Tc8+ 2.R:c8 pat! sau 2. Rb6 Tc6 + sau 2...Tb8+. Corect este **1.Td8+ ! T:d8+ 2.Rc7 Tc8** sau 2...Td7+ **3.R:c8 Ra7 4.Rc7 Ra6 5.Th5 Ra7 6.Ta5≠**.

## 8.10. MATUL CU PERECHEA DE NEBUNI

Regele singur nu trebuie să se teamă de existența unui singur nebun advers.

Să presupunem că acest nebun circulă pe câmpurile albe. În acest caz regele poate manevra într-o bună dispoziție pe toată tabla, fără să-l pândească vreun pericol.

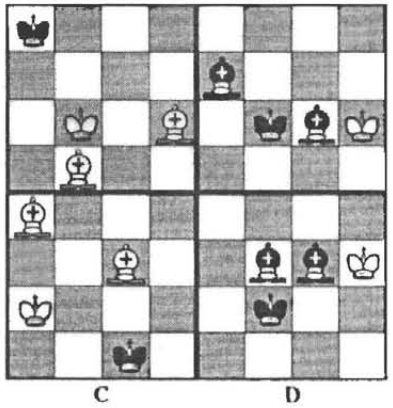
Dacă însă adversarul său dispune de perechea de nebuni, acesta nu mai poate rămâne liniștit nicăieri, matul fiind aproape; trebuie însușită însă tehnica de manevrare până la mat.

Ca și în celelalte tipuri de maturi elementare, fazele de joc constau din împingerea regelui solitar din centru spre bandă, apoi manevrarea acestuia spre unul din colțuri (indiferent care) și în fine. atacul de mat.

Și aici, imediat după sosirea prizonierului la margine, pericolul de a-l face pat poate surveni cu ușurință, de aceea prezentăm în

diagrama 61 asemenea poziții tipice de pat, partea slabă la mutare.

61




În A se observă că Rb6 și Nd6 împiedică ieșirea din colț a Ra8.

În B, piesele negre Rf6 și Ng6 taie orice ieșire a Rh6.

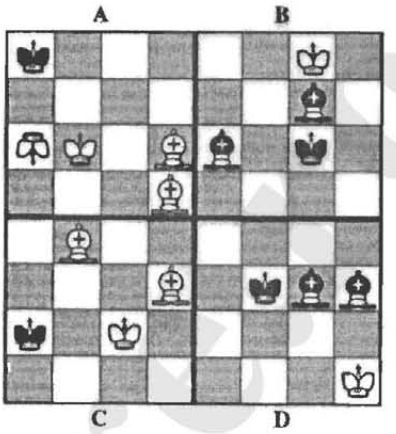
În C și D *construcția* de pat este făcută de întreaga trupă atacatoare.

În diagrama 62, sunt prezentate pozițiile posibile existente de mat, cu remarca că matul poate fi primit numai în colț.

În A și B regele atacat este la mutare: observăm că unul din nebuni dă șahul mortal, iar celălalt răpește regelui atacat unul sau două câmpuri de refugiu, desigur la aceasta contribuind și regele atacator. De aici se desprinde concluzia că ***matul cu perechea de nebuni, poate fi obținut numai cu ajutorul regelui***.

Iată un nou exemplu de cooperare între figuri. În C, regele negru a fost împins spre colț și acum după **1.Nc4+ Ra1**, urmează **2.Nc3≠**. În D lucrurile nu s-au desfășurat după dorința părții atacatoare: în timp ce regele alb a ajuns în colț, cel negru încă nu a reușit să ocupe **câmpurile cheie g3** sau **f2**. Încercarea directă **1...Rf2** se soldează cu... pat, de aceea este nevoie de o mică regrupare a figurilor negre:

62




**1...Nf4**

Se eliberează câmpul **g3**; nimic nu oferă 1...Ng2+ 2.Rg1 Nf2+ 3.Rh2 Ng3 4.Rg1 și poziția se repetă.

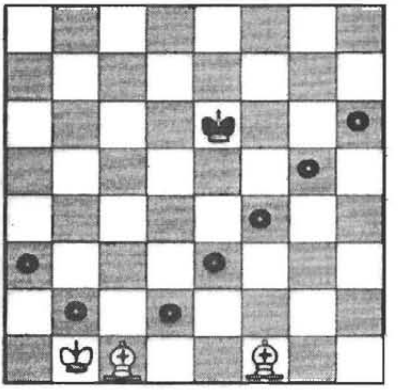
**2.Rg1 Rg3 2.Rh1 Ng2 + 4.Rg1 Ne3≠.**

În acest caz s-a obținut tipul de mat din diagrama 62 B.

În continuare, să urmărim fazele de manevrare a regelui fugărit. În diagrama 63 se poate vedea poziția centrală a regelui negru. Diagonala neagră c1-h6 este controlată de Nc1; albul ridică un zid prin **1.Nd3** după care controlează și diagonala albă **b1-h7**, lăsând pentru moment numai o jumătate de tablă (de data asta în formă de triunghi) la dispoziția negrului.

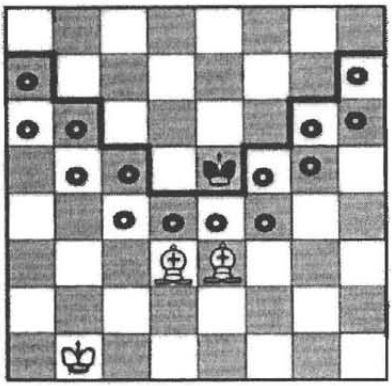
**1...Re5 2.Ne3**

63



Survine poziția din diagrama 64, în care negrul este lipsit și de câmpul d4, fiind prins în năvod.

64



**2...Rd5 3.Rc2**

Urmează ajutorul necesar prin centralizarea regelui, un nou exemplu de cooperare între figuri.

**3...Re5 4.Rc3 Rd5 5.Rb4 Re5 6.Rc5**

Luând câmpul d5 regelui negru, care este obligat să se retragă din centru.

**6...Re6 7. Nd4**

Spațiul vital al negrului se îngustează.

**7...Re7 8. Nf5**

Controlând acum și câmpul e6.

**8...Rf7 9.Rd6 Rf8**

Prima fază s-a încheiat. Regele negru este adus la mantinelă! În continuare vom urmări tehnica de manevrare într-unul din colțuri; întrucât regele alb este mai apropiat de colțul a8, ne decidem să dăm acolo mat.

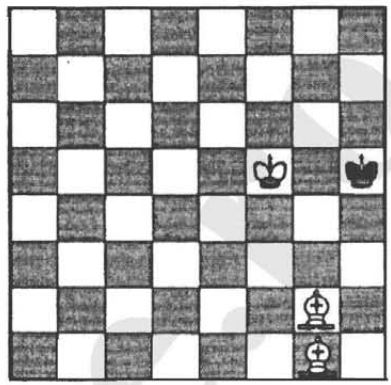
**10. Ne6**

Controlând câmpurile f7 și g8.

**10...Re8 11.Ng7 Rd8 12.Nf7 Rc8 13.Rc6 Rd8 14. Nf6+ Rc8 15. Ne6+ Rb8 16. Rb6 Ra8 17. Ra6 Rb8 18. Ne5+ Ra8 19.Nd5≠.**

Pentru mai multă claritate, vom mai lua un exemplu când regele fugărit a ajuns la bandă (diagrama 65).

65



Aici regii sunt în opoziție, deci un avantaj pentru alb, dar acum dorim să dăm mat pe câmpul h1, contrar situației din exemplul precedent.

**1.Ne3 Rh4 2.Nf4**

Mutare de așteptare.

**2...Rh5 3.Nf3 + Rh4 4.Re4**

Zidul este deja ridicat și regele alb se îndreaptă spre locul crimei.

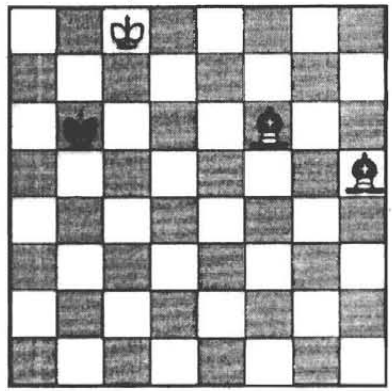
**4...Rh3 5.Re3 Rh4 6.Rf2 Rh3 7.Ng5 Rh2 8.Ng4 Rh1 9.Rf1.**

Sau oricare altă mutare de așteptare, de exemplu 9. Nf6 sau 9. Ne6.

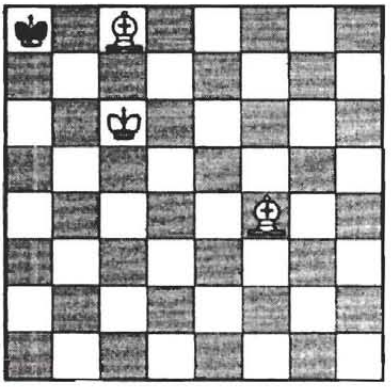
**9...Rh2 10.Nf4+ Rh1 11.Nf3≠.**

Pentru matul cu perechea de nebuni, sunt suficiente 18-20 mutări, plecând din orice poziție.

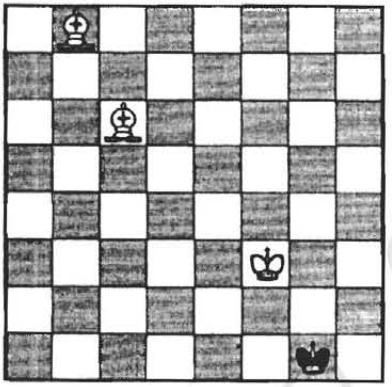
## 8.11. EXERCIȚII



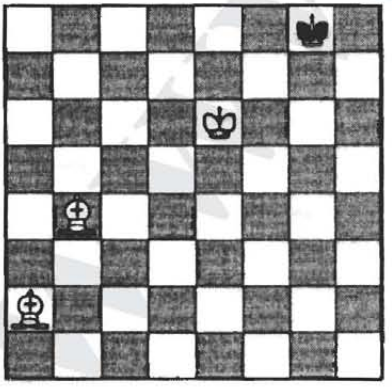
1. Negrul dă 3≠.



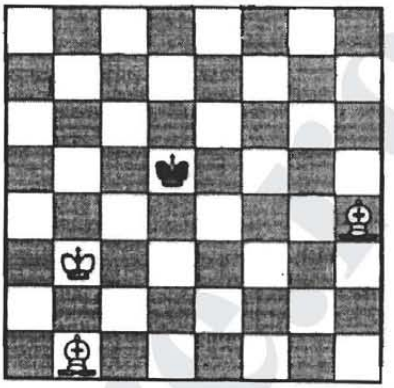
2. 3≠.



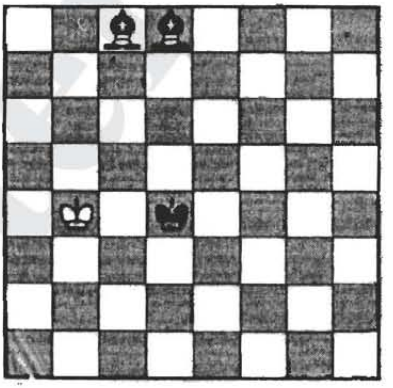
3. 4≠.



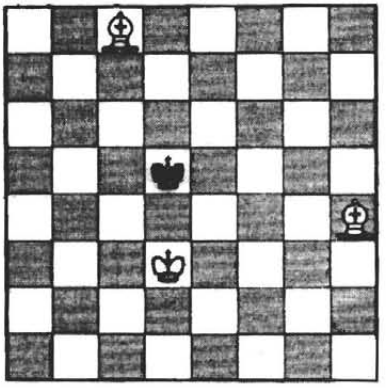
4. 5≠.



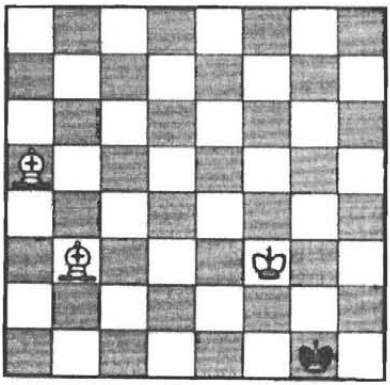
5. Cum câştigă albul în modul cel mai economic?



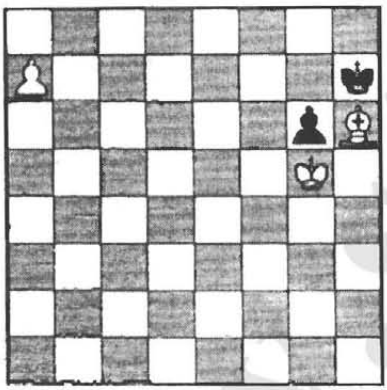
6. Cum manevrează şi câştigă negrul cu condiţia ca matul să fie dat pe câmpul a1?.



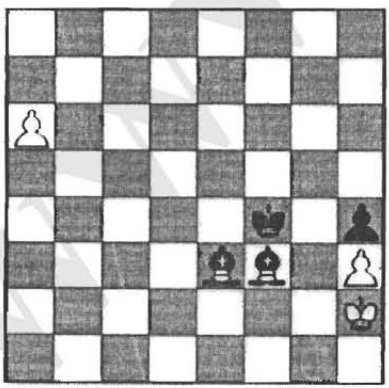
7. Cum construim cu albele matul?



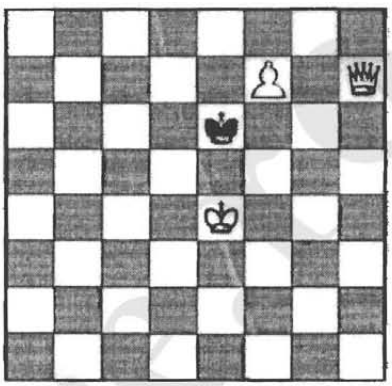
8. Albul la mutare; care este drumul cel mai scurt spre mat?



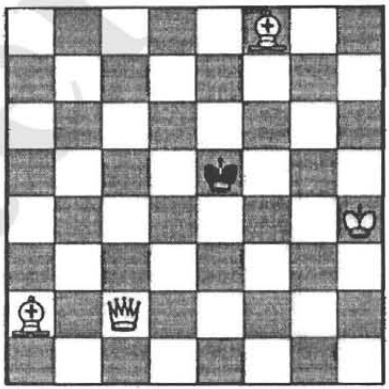
9. 4≠.



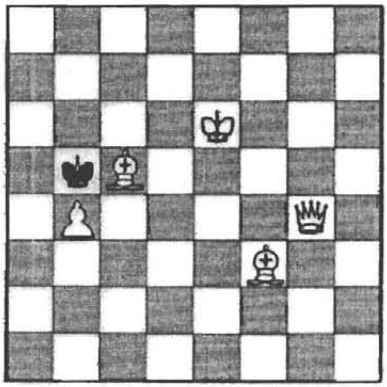
10. Negrul dă 3≠.



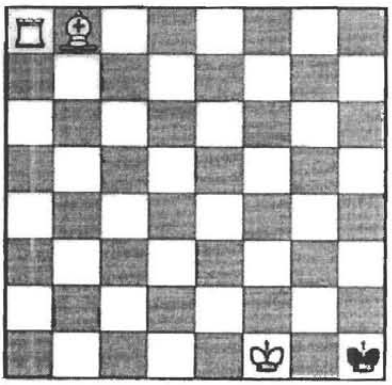
11. 2≠



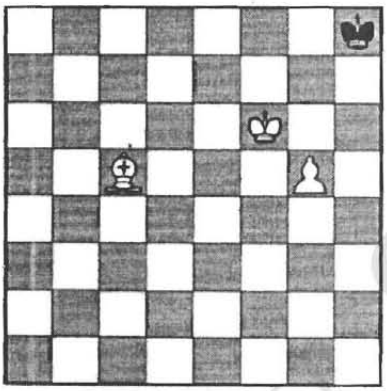
12. 2≠.



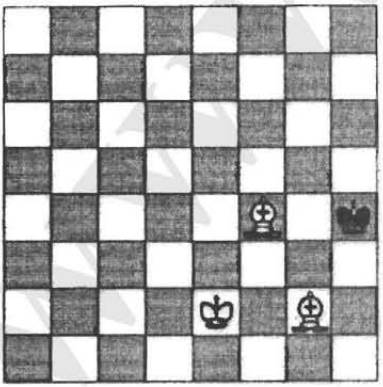
13. 2≠



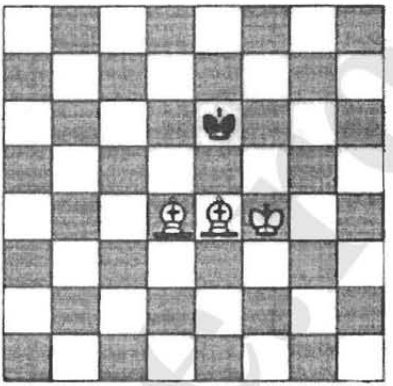
14. 3≠.



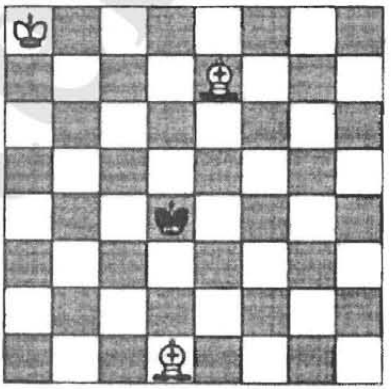
15. 4≠.



16. 7≠.

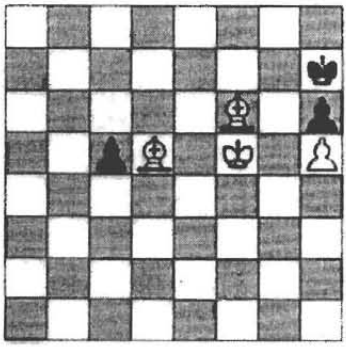


17. Un exemplu dat de B. Ivkov[1]. Cum câştigă albul?

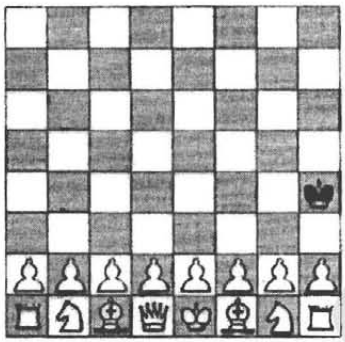


18. Exemplul lui I. Rabinovici[2]. Ce mutare pentru alb este cea mai bună? Pe care diagonale vecine trebuie plasaţi nebunii? Să jucăm oare 1Nb4, 1.Na3, 1Nh4, 1.Ng4 sau 1.Nh5?

1. Borislav Ivkov, mare maestru internaţional iugoslav, autorul mai multor manuale de şah, printre care **Šta su to zavrsnice?** (Ce sunt finalurile?).
2. Maestru sovietic, autorul multor volume şi articole în presa şahistă, printre care **Endspiel** (Finalul).

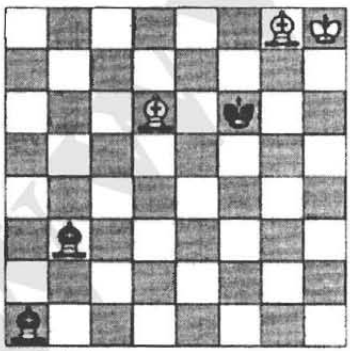


19. 3≠.

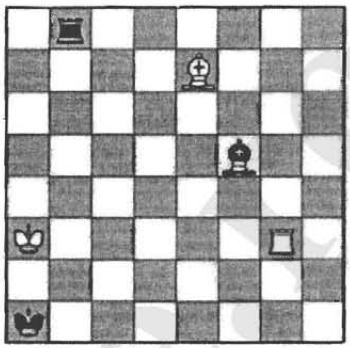


20. Să vedem acum ce ați învățat în legătură cu diagonalele? **3≠**! Problema aparține lui S. Lloyd[1].

21. De ce matul cu două turnuri este posibil fără cooperarea regelui, iar cel cu perechea de nebuni, nu?



22. Negrul dă 2 ≠.



23. 3≠.

## 8.12. SOLUȚII

1. **1...Ng 4+ 2.Rb8 Ne5+ 3.Ra8 Nf3≠.**
2. **1.Rc7** după1.Rb6? este pat **Ra7 2.Ne3+ Ra8 3.Nb7≠.**
3. **1.Nb5** controlând la f1 **Rh1 2.Rg3 Rg1 3. Na7+ Rh1 4.Nc6≠.**
4. **1.Rf6+ Rh7 2.Nf8 Rh8 3.Rf7 Rh7 4.Nb1+ Rh8 5.Ng7 ≠** sau **1.Rf6+ Rh7 2.Nd2 Rh8 3.Rf7 Rh7 4.Nb1+ Rh8 5.Nc3≠.**
5. Economia se referă la găsirea soluției, care să conțină cel mai mic număr de mutări. **1.Nf6** zidul a fost format **Re6 2.Nb2 Rd5 3.Nf5** ia câmpul e6 negrului **Rc5 4.Ne6 Rd6 5.Nc4 Rc5 6.Ne5** un nou câmp este controlat: d6 **Rc6 7.Rb4** cooperarea! **Rd7 8.Rc5 Re7 9.Rc6 Rf8 10.Rd6!** 10.Rd7?? pat **Re8 11.Ng7 Rd8 12.Nb5 Rc8 13.Nc3 Rd8 14.Na5+ Rc8 15.Rc6 Rb8 16.Na6 Ra7 17.Rb5 Rb8 18.Rb6 Ra8 19.Nb4 Rb8 20.Nd6+ Ra8 21.Nb7≠.**
6. **1...Nd7** cunoscuta metodă de **secționare** a regelui alb **2.Rb3 Rd3 3.Rb4 Nb6 4.Rb3 Nc5 5.Rb2 Rd2 6.Rb3 Nb5 7.Rb2 Nc4 8.Rb1 Na3! 9.Ra1 Rc3! 10.Rb1 Rb3 11.Ra1 Nb2+** urmat de mat.
7. **1.Ng3 Rc5 2.Ne6 Rc6 3.Rc4** cooperarea! **Rb6 4.Nd5 Ra5 5.Nf2 Ra4 6.Nb6 Ra3 7.Rc3 Ra4 8.Nc6+ Ra3 9.Nc5 + Ra2 10.Rc2 Ra1 11.Nf8 Ra2 12.Nd5+ Ra1 13.Ng7≠.**
8. **1.Rg3 Rf1 2.Nc4+ Rg1 3.Nb6+ Rh1 4.Nd5≠** sau **1...Rh1 2.Nc4 Rg1 3.Nb6+ Rh1 4.Nd4≠.**
9. (După N. Juravlev) **1.a8N! Rg8 2.R:g6** etc.

1. Samuel Lloyd (1841-1911), ziarist, jucător și genial compozitor șahist din Statele Unite ale Americii, supranumit **regele problemelor de șah.**

10. Idem. **1...Na8! 2.a7 Rf3! 3.Rh1 Rg3≠.**
11. (W. Speckmann, 1963)
**1.f8N! Rf6 2.Df5≠.**
12. (W.Greenwood, 1880)
**1.Nb1! Rf6 2.Df5≠;**
**1...Re6 2.Df5 ≠;**
**1...Rd5 2.De4 ≠;**
**1...Rd4 2.Dc5 ≠;**
**1...Rf4 2.De4 ≠.**
13. (F. Williams, 1890)
**1.Dh3! Ra4 2.Nc6≠;**
**1...Ra6 2.Df1 ≠;**
**1...Rc4 2.Ne2 ≠.**
14. (K. Lane, 1925)
**1.Nh2! R:h2 2.Ta3 Rh1 3.Th3≠.**
15. (H. Lucena, 1497 – O frumoasă problemă din evul mediu) **1.Rf7 Rh7 2.Nf8 Rh8 3.Ng7+ Rg8 4.g6 ≠.**
16. (Wolfgang Pauly, 1919 – mare astronom şi compozitor şahist român, este autorul acestei splendide probleme) **1.Nf3! Rh3 2.Rf2 Rh4 3.Ne2 Rh3 4.Ng5 Rh2 5.Nf1!** conform celor învăţate **Rh1 6.Ng2+ Rh2 7.Nf4≠.**
17. Se poate începe pe două căi:
a) **1.Nc5 Rf6 2.Nf5 Rf7 3.Rg5 Re8 4.Nb6 Re7 5.Nc7 Rf7 6.Nd8 Re8 7.Nf6 Rf7 8.Nd7 Rf8 9.Rg6 Rg8 10.Ne7 Rh8 11.Nc6 Rg8 12.Nd5+** urmat de mat. Să remarcăm că manevrele albului au permis negrului să scape pentru un moment de la bandă. Drumul spre mat nu a fost însă scurtat.
b) **1.Ne5 Rd7 2.Rf5 Re7 3.Nc6 Rd8 4.Re6 Rc8 5.Nd6 Rd8 6.Nb7 Re8 7.Nc7 Rf8 8.Rf6 Re8 9.Nc6+ Rf8 10.Nd6+ Rg8 11.Rg6** etc.
18. Cel mai bine este **1.Nb3!** Regele alb este bine să fie plasat în spatele zidului format, în care caz negrul va fi împins spre colţul h1. Nebunul din e7 va fi trecut de pe diagonala a3-f8, pe a1-h8, controlul primei diagonale fiind preluat de regele alb venit din spate.
19. (După A.Sokolski)
**1.Nc3! c4 2.Rf6! Rh8 3.Rg6≠.**
20. **1.d4 Rh5 2.Dd3 Rh4(g4) 3.Dh3≠;**
**1...Rg4 2.e4+ Rh4 3.g3 ≠.**
Ori de câte ori este vorba de probleme sau studii, există o cerinţă şi anume aceea ca poziţia prezentată să fie ***legală***, adică să poată rezulta din jocul practic, indiferent dacă mutările făcute sunt cele mai bune sau gafe grosolane. Se pune deci întrebarea dacă poziţia din diagramă este legală, întrucât 15 figuri negre au dispărut, în timp ce echipa albă nu a tras încă nici un foc de armă! Şi totuşi...
**1.Cc3 d5 2.C:d5 Cc6 3.C:e7 g5 4.C:c8 Cf6 5.C:a7 Ce4 6.C:c6 Cc3 7.C:d8 Tg8 8.C:f7 Tg6 9.C:g5 Te6 10.C:h7 Cb1 11.C:f8 Ta3 12.C:e6 b5 13.C:c7+ Rf7 14.C:b5 Rg6 15.C:a3 Rg5 16.Cb1 Rh4.**
După cum se vede toată isprava a fost făcută de un singur cal, revenit apoi cuminte, la locul său.
21. Am văzut că două turnuri pot executa acel tăvălug pe linii sau coloane, ocupând cu şah una câte una, coloanele sau liniile, până la mat. Nebunii pot construi un baraj pe diagonale, dar nu pot manevra singuri regele advers spre bandă şi mat, pentru aceasta fiind nevoie de ajutorul regelui.
22. **1...Rg6 +** şah prin descoperire. **2.Ne5 N:e5≠.**
23. **1.Tg1+ Nb1** 1...Tb1 2.Nf6 ≠ **2.Nf6+ Tb2 3.N:b2≠.**

## 8.13. MATUL CU CAL ŞI NEBUN[1]

În repetate rânduri s-a subliniat importanţa cooperării între figurile atacatoare, asupra regelui advers solitar. În cazul finalurilor cu figuri uşoare, cooperarea are un rol esenţial, pentru că forţa a două figuri uşoare este mai mică decât a figurilor grele, aşa cum am văzut mai sus.

Deci cooperarea va permite fiecărei figuri prin activitatea sa, să completeze munca celorlalte, dictonul ***unirea face puterea*** având perfectă valabilitate şi în acest caz.

În general, toate finalurile şi în special cele elementare, reprezintă o şcoală excelentă pentru înţelegerea şi învăţarea elementelor de cooperare.

Finalul **R + N + C ↔ R** are un grad mai mare de dificultate, atât pentru începători cât şi pentru avansaţi. În cazul în care figurile atacatoare sunt plasate pe cele mai defavorabile poziţii, iar regele atacat este în centru, sunt necesare circa 34-36 mutări după diverşi autori pentru a se obţine matul, deci se ajunge destul de aproape de limita celor 50 mutări[2]

1. Acest subcapitol având un grad crescut de dificultate poate fi predat de către antrenor după câteva capitole.
2. Vezi capitolul 3.2 şi regulamentul de joc, situaţiile de remiză, regula celor 50 de mutări.

pe care le poate reclama partenerul, pentru obținerea egalității.

Planul de acțiune este asemănător finalurilor precedente:

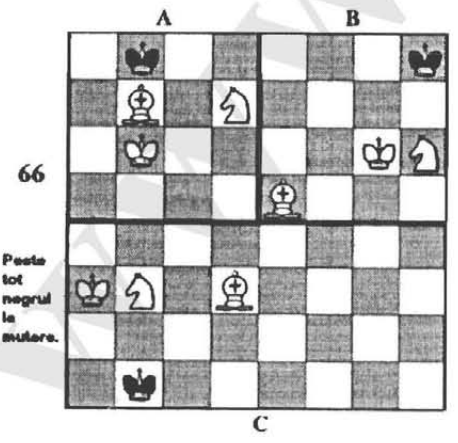
a) împingerea regelui apărării spre margine;

b) manevrarea spre colțul necesar: de această dată, atenție!: ***matul poate fi dat numai într-unul din cele două colțuri de aceeași culoare cu câmpurile pe care circulă nebunul sau pe unul din câmpurile de la bandă vecine acestora!*** Deci în total șase câmpuri! Aceasta desigur la un joc corect al apărării, în caz contrar matul poate fi dat și pe alte câmpuri de la margine.

c) executarea matului.

Este evident că pentru a prelungi agonia și a căuta să ajungă la cele 50 de mutări care i-ar asigura remiza, regele fugar trebuie să caute să se mențină cât mai mult în centrul eșichierului, iar în momentul când aceasta nu mai este posibil, să se îndrepte spre unul din colțurile de culoare opusă celei pe care patrulează nebunul advers. Vor exista unele momente dramatice, când regele atacat va avea iluzia că poate scăpa din încercuire.

Pentru început, în diagrama 66 sunt prezentate pozițiile tipice de mat.



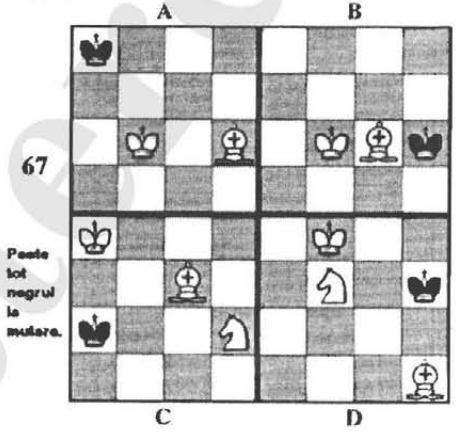

În A, matul putea fi dat cu calul și de pe **a6** sau **c6**.

În B, calul alb se putea afla și pe **e7**.

Matul din C, poate fi dat și de pe alte câmpuri marginale.

Din cazurile prezentate mai sus, se desprinde clar condiția obligatorie, care nerespectată, nu permite realizarea matului și anume că ***regele atacului trebuie să fie plasat la un câmp distanță (în opoziție), sau în săritură de cal.***

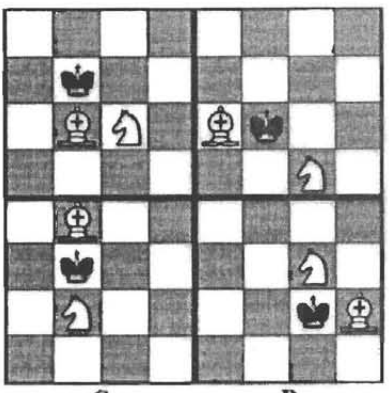
Este necesar să prezentăm și unele poziții de pat pentru evitarea lor, în diagrama 67.




Desigur că există o diversitate de asemenea poziții. De aceea partea atacatoare trebuie să fie cu atât mai vigilentă, cu cât zona de manevră a regelui urmărit se restrânge.

Jucătorul lipsit de experiență, ar trebui să privească diagrama 68, și să ia aminte o dată în plus că atunci când cele două figuri ușoare sunt lipsite de cooperarea regelui, nu este exclusă posibilitatea unei duble lovituri din partea regelui negru asupra acestora, cu capturarea uneia din ele și asigurarea egalității. Din cele patru secțiuni (peste tot albul la mutare), trebuie remarcată cea din C, în care speranțele albului de a menține avantajul material prin **1.Cd3**, sunt spulberate după **1...Rc4**, ajungându-se la poziția din B.

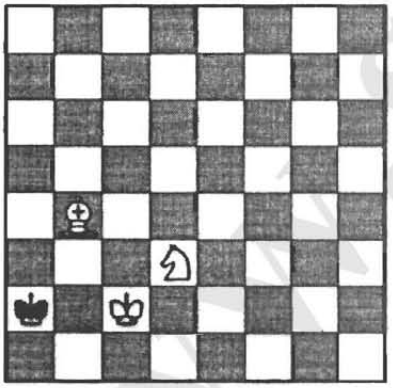
68




Să trecem acum la lucrul cu obiectele, numai că pentru scopuri pur didactice, ordinea fazelor va fi pentru început, inversată.

În diagrama 69, albul este aproape de reușită. Regele a fost adus spre colțul negru necesar, fiind nevoie numai de acuratețe în execuție.

69

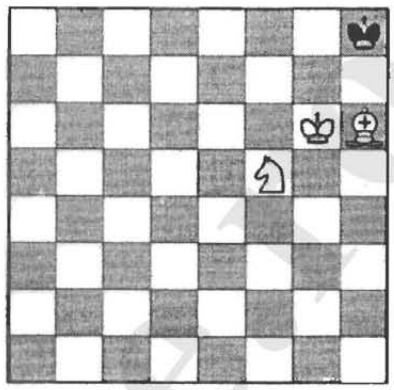


Cu albul la mutare: **1.Cc1 + Ra1 2.Nc3≠**. Să reținem faptul că matul este dat cu nebunul.

Dacă la mutare este negrul, după **1...Ra1** albul trebuie să facă o mutare de așteptare: **2.Nf8 Ra2 3.Cc1+ Ra1 4.Ng7≠**.

În mod analog, în diagrama 70 (după N. Juravlev), inamicul se găsește în colțul bun.

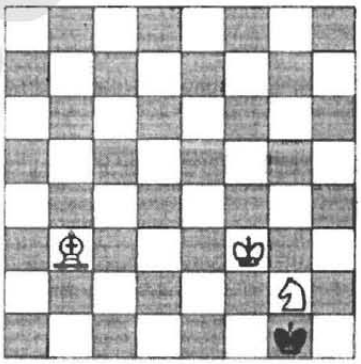
70



Cu albul la mutare: **1.Ng7+** desigur nu 1.Ce7?? pat **Rg8 2.Ce7≠** sau **2.Ch6 ≠**. De observat că aici ultima lovitură fost dată de *blândul* cal.

Cu negrul la mutare, nu mai este nevoie nici măcar de vreo manevră de așteptare: **1...Rg8 2.Ce7+ Rh8 3.Ng7≠**.

71



În diagrama 71, colțul lângă care se află regele negru, este de asemenea cel necesar, dar piesele albe nu sunt plasate tocmai așa cum ar trebui, pentru a-i scurta zilele imediat. De aceea, este necesară o oarecare regrupare a celor trei figuri înainte de lovitura decisivă, fără însă a permite vreo posibilitate de evadare ca în romane, adică în ultimul moment.

Philidor[1] a studiat modul cum trebuie adus

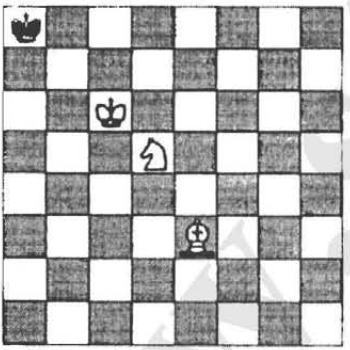
1. François-André Danican Philidor (1726-1795) un geniu al șahului și al analizei. Muzician celebru, a fost capel maistru la curtea regilor Franței, Ludovic XV și XVI, compunând mai multe lucrări muzicale rămase celebre. A fost, fără discuție, cel mai puternic jucător al secolului XVIII. A lăsat cartea **L'analyse du jeu des échècs** (Analiza jocului de șah) în care a pus primele baze strategice ale jocului, având la bază ideea conform căreia *pionii sunt sufletul partidei*, ceea ce este foarte adevărat.

regele la bandă

**1.Rg3!** regele ocupă câmpul său cheie **Rf1** **2.Nc4+** merge şi 2.Nd1 **Rg1** **3.Cf4 Rh1** **4.Na6** mutare de aşteptare pe diagonala a6-f1, care împiedică fuga prizonierului prin portiţa f1. Desigur 4.Ch3?? sau 4.Ce2?? ar fi fost două gafe. Slab era şi 4.Nd5+ Rg1 5.Ch3+, după care regele scapă din zona de mat, fiind necesare multe mutări pentru readucerea lui în acelaşi colţ. **Rg1** **5.Ch3 Rh1** **6.Nb7≠**.

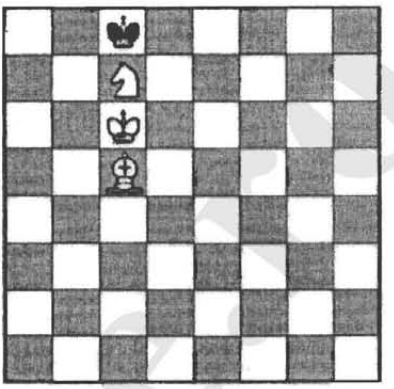
Să luăm cazul cel mai nefavorabil, în care regele singur se află tocmai în colţul opus celui de culoarea nebunului atacator (diagrama 72); datorită nebunului **e3** de câmpuri negre, matul poate fi dat numai la **a1** sau **h8**. Ne propunem colţul **h8**. Conduita corectă a negrului este să tindă mereu spre colţul **a8** sau să scape din izolarea de la bandă.

**72**



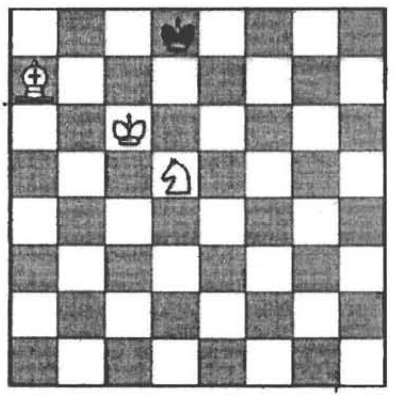
Aşadar, **1.Cc7+ Rb8** **2.Nc5 Rc8** să reţinem această poziţie de bază, cu toate figurile aşezate pe o singură coloană, din diagrama 73. Se poate memora şi mai uşor. dacă nu vom uita faptul că colţul **a8** este controlat de calul **c7**, nebunul alb neputând face acelaşi lucru. De reţinut şi faptul că regele alb este în opoziţie cu inamicul său redus la neputinţă. Să remarcăm de asemenea cooperarea pieselor albe, bine conturată, fiecare din acestea controlând alte câmpuri. **3.Na7** controlul asupra câmpului **b8**. O astfel de manevră a

**73**



nebunului am mai văzut şi la matul cu perechea de nebuni. Mai misterioase însă vor fi mutările calului, cursa acestuia fiind înregistrată pe o diagramă aparte şi având forma literei **W** **3...Rd8** **4.Cd5**. Luând sub control câmpul **e7**. Prematur ar fi fost acum de exemplu 4.Rd6 căci după 4...Rc8, negrul caută să scape la **b7** şi regele alb trebuie să se întoarcă înapoi la **c6**. După 4.Cd5, se ajunge la poziţia din diagrama 74, iar în funcţie de cele două mutări posibile ale negrului, jocul se ramifică în două variante:

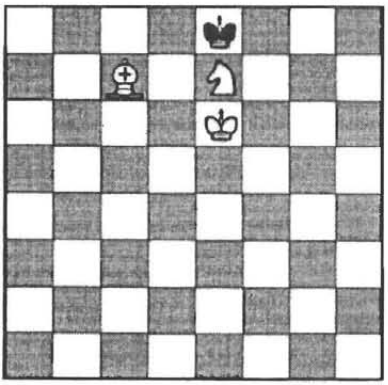
**74**



1) **4...Rc8** **5.Ce7+ Rd8** **6.Rd6** abia acum este momentul oportun pentru deplasarea regelui alb **Re8** **7.Re6 Rd8** **8.Nb6+** efectul este acelaşi şi dacă şahul nu este dat, după

8.Nb8 **Re8 9.Nc7** a rezultat poziția din diagrama 75 care nu este altceva decât cea din diagrama 73, în care albul a continuat cu 3.Na7. Deosebirea este aceea că toate figurile au fost deplasate cu două coloane spre dreapta, spre colțul dorit.

**75**



Dacă este așa, e clar că jocul poate fi condus în mod asemănător.

**9...Rf8 10.Cf5** aceeași manevră a calului **Re8 11.Cg7+ Rf8 12.Rf2 Rg8** (Diagrama 76).

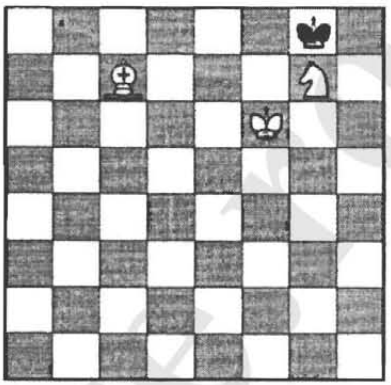
S-a ajuns la o poziție analoagă cu cea din diagrama 70, deci nu ne va fi greu să găsim manevra decisivă.

**13.Rg6 Rf8 14.Nd6** + sau **14.Nd8 Rg8 15.Ne7 Rh8 16.Cf5 Rg8 17.Ch6+ Rh8 18.Nf6** ≠.

Întorcându-ne la diagrama 74:

2) **4...Re8** deodată regele negru capătă speranțe de evadare, prin câmpul f7... **5.Rd6** urmărit însă la mică distanță de cel alb **Rf7 6.Ce7!** remarcabil traseul calului care rămâne același! **Rf6 7.Ne3!** din nou, să reținem cooperarea oștirii albe **Rf7 8.Nd4 Re8** tristă necesitate, regele negru a fost forțat să revină la margine **9.Re6 Rd8** o poziție deja cunoscută **10.Ne5** sau 10.Nb6 + **Re8 11.Nc7 Rf8 12.Cf5 Rg8** la 12...Re8 13.Cg7+ Rf8 14.Rf6 etc. **13.Rf6 Rh7 14.Nd6** posibilă este și ocuparea cu regele alb a câmpului cheie prin 14.Rf7 dar matul va fi întârziat în acest caz cu o mutare **Rg8 15.Rg6 Rh8 16.Ne7 Rg8 17.Ch6+ Rh8 18.Nf6** ≠.

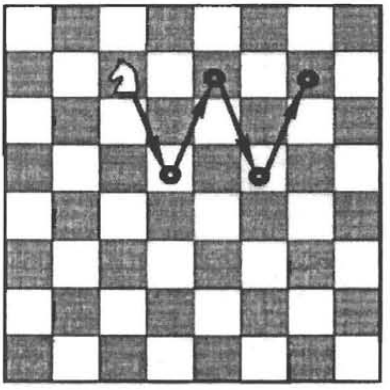
**76**



Alte devieri posibile ale regelui urmărit nu schimbă mai nimic din soarta sa nefericită, mai ales dacă partea atacatoare respectă cu strictețe toate regulile susenunțate. În diagrama 77 este prezentai traseul **W** obligatoriu pentru cal, în variantele de împingere a regelui negru spre colțul **h8**, plecând de la **c7**, din diagrama 73. Alte mutări cu calul se pot face numai după ce regele negru a ajuns în colțul h8. În caz contrar, acesta ar putea evada.

Mai rămâne să lămurim un lucru și anume cum se poate realiza ***marginalizarea*** regelui aflat în centru, pe o cale cât mai economică. Aceasta se poate obține prin centralizarea și cooperarea între piesele atacatoare, cu formarea unor baraje, care să restrângă treptat manevrabilitatea și împingerea spre bandă a regelui negru.

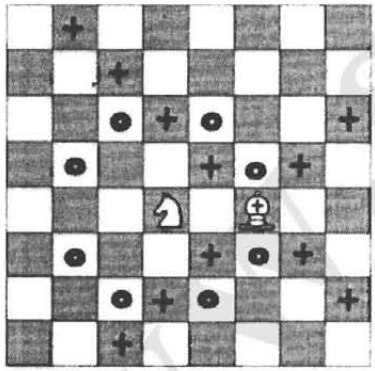
**77**



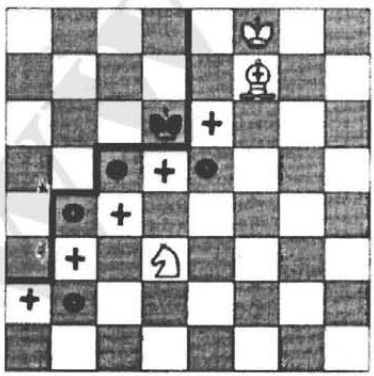
Am văzut la studiul altor finaluri elementare că o serie de figuri, pot forma baraje în calea regelui negru, ultimul exemplu fiind cel cu perechea de nebuni.

În cazul nostru cu cal și nebun problema prezintă dificultăți, deoarece *patrupedul* nu este în stare să controleze două câmpuri învecinate pe o linie sau coloană, de exemplu **e4** și **f4**, sau **c4** și **c5**. În afară de aceasta, nu este ușor de obținut o cooperare între nebun și cal. Cea de a treia figură – regele – poate oferi un ajutor esențial la realizarea cooperării. Un baraj eficient, de exemplu, efectuat numai de nebun și cal, este cel prezentat în diagrama 78. Să remarcăm faptul că ambele figuri sunt plasate la un câmp distanță, pe aceeași verticală sau orizontală. Este evidențiată zona controlată (20 câmpuri) cu ajutorul a două figuri centralizate. Desigur că apariția în plus a regelui, poate limita și mai mult acest baraj.

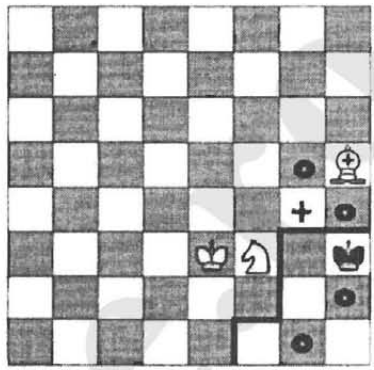
78



79



80

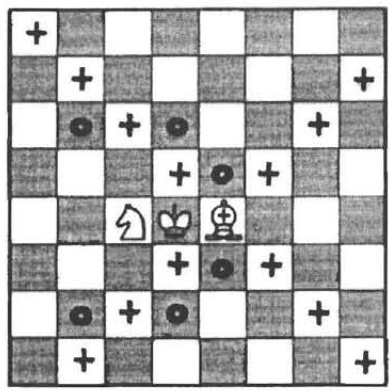


Urmează două asemenea exemple in diagramele 79 (după E. Bönsch) și 80.

Cu cerculețe sunt marcate câmpurile din bătaia calului, iar cu cruciulițe cele ale nebunului. Linia frântă delimitează zona interzisă regelui negru. Trebuie remarcat faptul că în fiecare din cele trei exemple de mai sus, nebunul este plasat pe un câmp de aceeași culoare cu calul, în cazul nostru, pe alb. Aceasta se explică prin faptul că de pe un câmp alb, calul controlează numai câmpuri negre, nebunul completând blocajul prin controlul celor albe.

Diagrama 81 ne oferă un alt mod de amplasare a figurilor, recomandat ca optim de N. Juravlev, în care regele cooperează cu figurile sale, toate trei fiind centralizate.

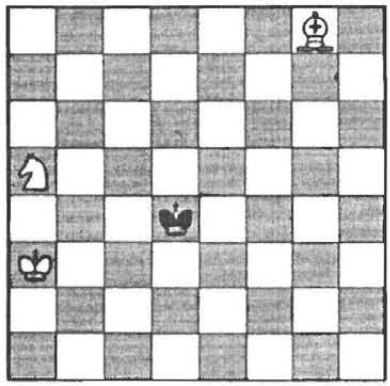
81



Din punct de vedere didactic această metodă este simplu de înțeles și constă în aducerea

într-o primă etapă a figurilor albe în poziția de mai sus. Astfel, în exemplul din diagrama 82 se prezintă centralizarea concomitentă cu cooperarea figurilor.

82



**1.Rb4 Re5 2.Rc5 Re4 3.Cc4 Rf5 4.Nh7+ Rf4 5.Rd4 Rf3 6.Ne4+ Rf4** ajungându-se la schema din diagrama 81. În loc de **f4**, regele negru s-ar putea găsi şi pe alte meleaguri.

Acum tripleta albă domină centrul, negrului rămânându-i deocamdată zonele marginale.

Următoarea fază pentru alb este ***fixarea la bandă.***

**7.Ce5 Rg5 8.Ng6 Rf6**

La 8...Rf4 urmează 9.Cf7! şi negrul trebuie să se îndrepte spre colțul **h1** nedorit, de exemplu 9...Rf3 10.Rd3 Rf4 11.Re2 (învăluirea) Rg4 12.Re3, etc. De aceea acesta a preferat zona lipsită de pericol imediat.

**9.Rd5 Rg7**

După 9...Rg5 10.Re6 Rf4 11.Cc4! datorită barierei instalate, fugarul va fi totuşi dus spre h1.

**10.Re6 Rg8**

Sau 10...Rh6 11.Rf5 (11.Rf6?? remiză) Rg7 12.Rg5 Rg8 13.Rf6 şi negrul este adus la bandă.

**11.Rf6 Rh8**

Acum începe faza de împingere a regelui negru spre colțul a8.

**12.Cf7+.**

Deja ştim multe în această privință!

**12...Rg8 13.Nf5 Rf8**. S-a ajuns la poziția din diagrama 73. Restul este bine cunoscut şi nu mai necesită explicații: nu uitați despre cal că plimbarea sa preferată este în formă de **W!**

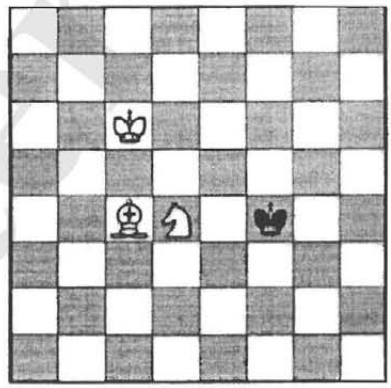
**14.Nh7 Re8 15.Ce5 Rd8 16.Re6 Rc7 17.Cd7 Rc6 18.Nd3 Rc7 19.Ne4 Rd8 20.Rd6 Re8 21.Ng6+ Kd8 22.Cc5 Rc8 23.Nf7 Rd8 24.Ch7+ Rc8 25.Rc6 Rh8 26.Rb6 Rc8 27.Ne6+ Rb8 28.Cc5 Ra8 29.Nd7 Rb8 30.Ca6+ Ra8 31.Nc6≠.**

Mai jos, exemplul dat de I. Rabinovici din diagrama 83 cu negrul la mutare.

**1...Re4 2.Rc5 Re5**

Vom reveni la varianta I pentru posibilitatea 2...Re3.

83



**3.Nd3**

Controlează câmpul **e4**; albul putea face acest lucru şi prin 3.Nd5, dar acel loc este rezervat pentru rege.

**3...Rf4!**

După 3...Rf6 4.Rd5 negrul pierde din nou spațiu.

**4.Rd5 Re3**

La 4...Rg3 urmează 5.Re4, iar la 4...Rg5 5.Re5.

**5.Ne4 Rf4**

Acum la 5...Rd2 6.Cb5! Re3 7.Re5 urmat de Rd4 sau Rf4.

**6.Cf5!**

Această mutare forțează pe negru să treacă pe coloana g. Era posibil şi 6.Cc2, dar atunci calul s-ar fi depărtat de centrul operațiilor.

**6...Rg5**

Sau 6...Rg4 7.Re5 Rg5 8.Ce3! cu blocaj la mantinelă.

**7.Re5 Rg4**

După 7...Rg6, urmează 8.Cd6+ Rg5 9.Nf5, sau 8.Cd6+ Rg7 9.Rf5.

**8.Cd4 Rg3**

Desigur la 8...Rg5 9.Nf5

**9.Rf5 Rf2 10.Rf4 Re1 11.Re3 Rd1 12.Ce2 Re1** şi s-a ajuns din nou la poziţia din diagrama 73. Continuaţi vă rog, până la mat.

**I. 2...Re3** în loc de 2...Re5 **3.Rd5! Rf4**

La 3...Rd2 4.Cf5 (instalând controlul asupra e3) Rc3 5.Rc5 Rd2 6.Rd4, etc.

**4.Nd3 Re3** şi s-a ajuns la analiza de mai sus, după mutarea 4...Re3.

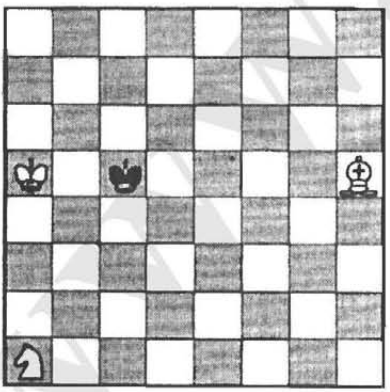
Dacă negrul continuă însă cu 4...Rg5, după 5.Re5 va fi restrâns la două coloane.

Acelaşi lucru are loc după 4...Rg3 5.Re4.

Cu toate că acest gen de final survine foarte rar în practică, vom insista asupra lui cu încă un exemplu din R. Fine şi aceasta mai ales cu scopul de a învăţa pe cititor să obţină un randament maxim din jocul cu figurile uşoare.

Să studiem poziţia din diagrama 84, cu negrul la mutare:

84



**1...Rc6**

Dacă albul ar fi la mutare, putea începe cu 1.Cb3+ Rc4 2.Nf7+ şi s-ar fi ajuns la poziţia din text.

**2.Cb3 Rd6**

La 2...Rd5 3.Rb5 Rd6 4.Rc4 Re5 5.Cc5 Rf5 6.Rd5 Rg5 7.Nf3 Rf5 8.Ce6 Rf6 9.Ne4 Re7 10.Re5 Rf7 11.Cf4 Rg7 12.Nd5 Rh7 13.Rf6 Rh8 14.Cg6 + Rh7 15.Ne6 se ajunge din nou la poziţia cheie din diagrama 73.

**3.Rb5 Rd5 4.Nf7 + Re5**

După 4...Rd6 5.Nc4 Re5 6.Rc5 Re4 7.Rd6 Rf5 8.Nd3+ Rf6 9.Cd2 Rf7 10.Cc4 Rf6 11.Ce5 Rg7 12.Re7 Rh8 13.Rf6 Rg8 14.Cf7 din nou survine poziţia din diagrama 73.

**5.Rc5 Rf6 6.Nc4 Re5 7.Cd2 Rf4 8.Rd6! Rf5** şi de această dată 8...Re3 9.Cb3 Rf4 10.Nd3 Rg5 11.Re5 Rh6 12.Rf6 Rh5 13.Nf5 Rh4 14.Rg6 Rg3 15.Rg5 Rf3 16.Nc2 Re3 17.Rg4 Re2 18.Rf4 Rf2 19.Nd1 Re1 20.Nf3 Rf2 21.Cd4 se ajunge la diagrama 73.

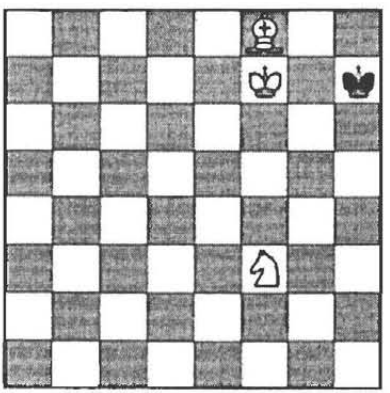
**9.Nd3+ Rf6 10.Cf3 Rf7 11.Re5! Rg7**

La 11...Re7 12.Nc4, etc.

**12.Cg5 Rg8! 13.Rf6 Rf8 14.Cf7 Rg8 15.Nf5 Rf8** şi din nou s-a ajuns la poziţia cheie.

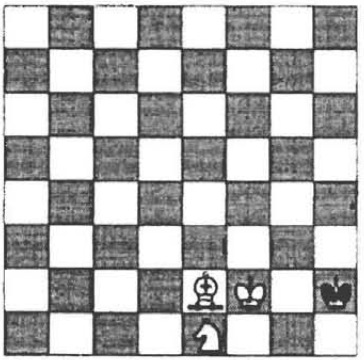
## 8.14. EXERCIŢII

Primele patru exerciţii sunt după I. Averbach[1].

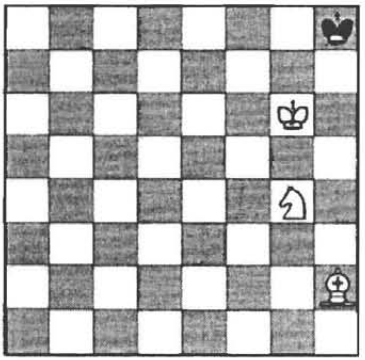


1. 2≠

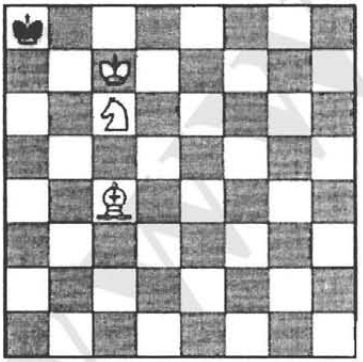
1. Iurii Averbach (n. 1922), mare maestru internaţional moscovit, autorul multor lucrări şahiste, cea mai cunoscută fiind **Finalurile în şah** în mai multe volume.



2. 3≠



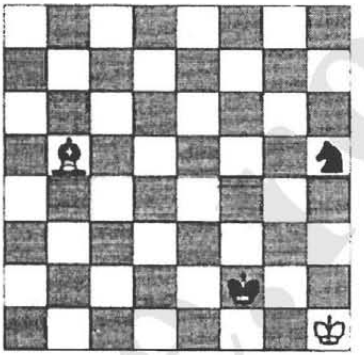
3. 3≠



4. 3≠

Următoarele trei exemple sunt date de I. Rabinovici.

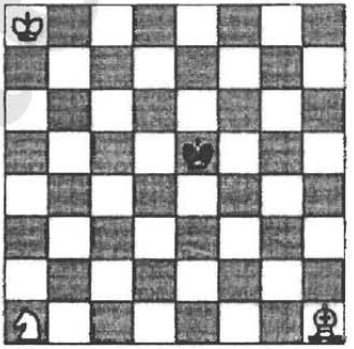
1. N.I. Juravlev – maestru rus, autorul manualului de şah **Şag za şagom** (Pas după pas), după începători.



5. Negrul dă 4≠.

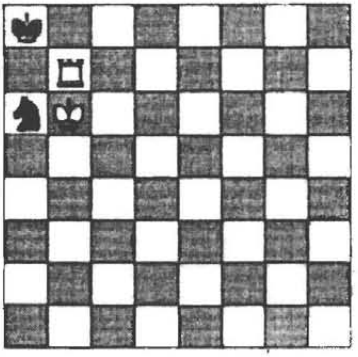
6. Unde trebuie plasat nebunul şi calul alb pentru ca aceştia fără ajutorul regelui, să ţină închis regele negru pe coloana **h**, în zona inferioară a tablei.

7. Cum forţăm matul pentru alb în poziţia:

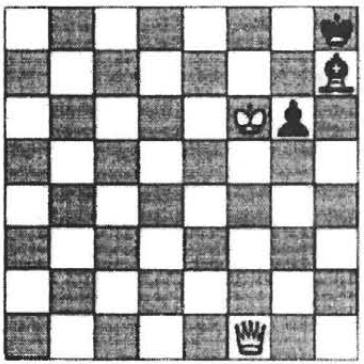


Nu uitaţi de regula celor 50 de mutări!

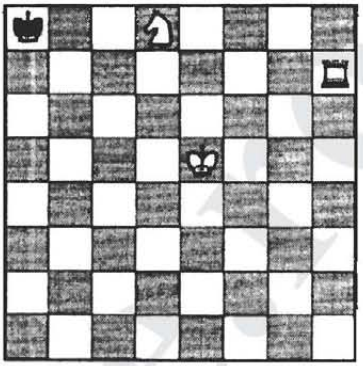
Câteva exemple după N. Juravlev[1].



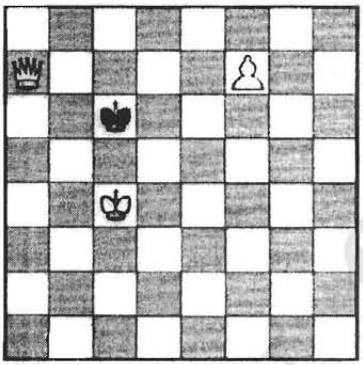
8. 2≠



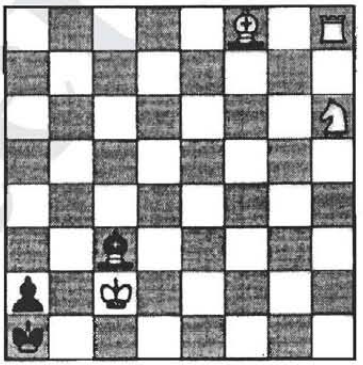
9. 2≠



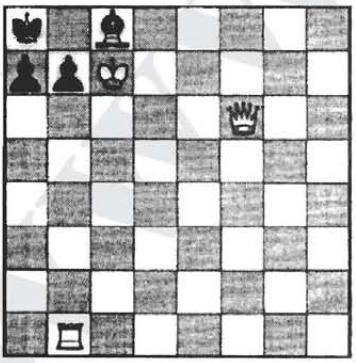
12. 3 ≠



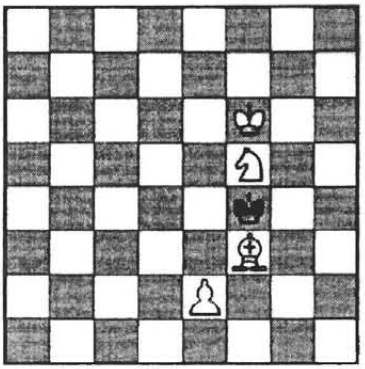
10. 2≠



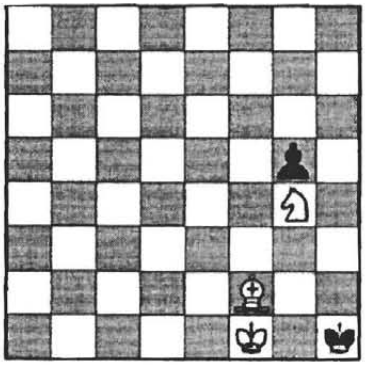
13. 3≠



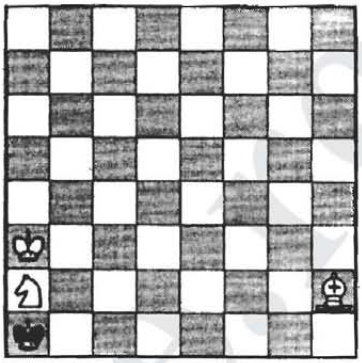
11. 2≠



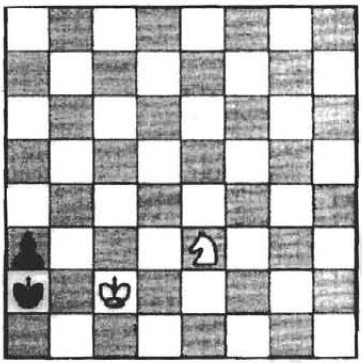
14. 3≠



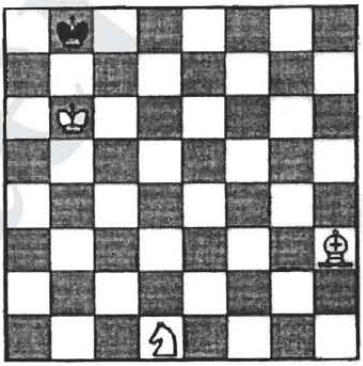
15. 4≠



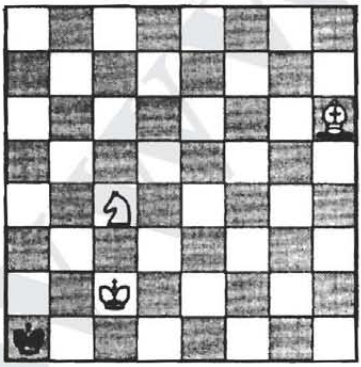
18. 5 ≠



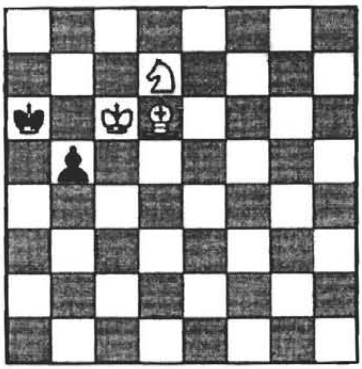
16. 5≠



19. 5≠

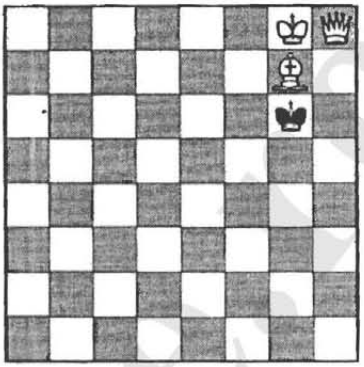


17. 3≠

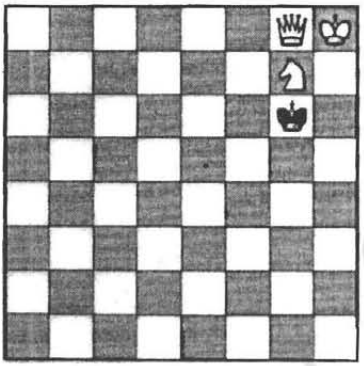


20. 6≠

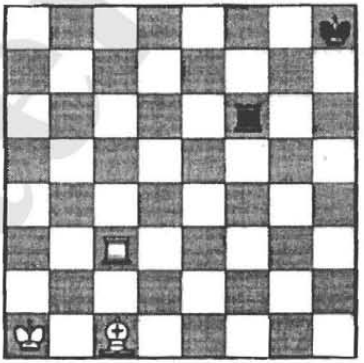
21. 2≠



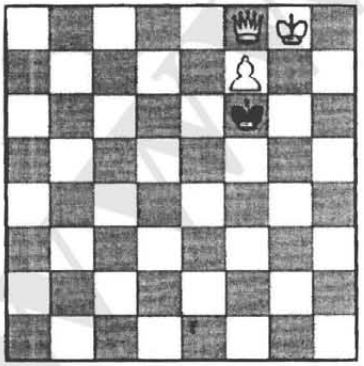
24. 3 ≠



22. 3≠



25. Albul joacă şi câştigă.



23. 3≠

## 8.15. SOLUŢII

1. **1.Cg5 + Rh8 2.Ng7≠.**
2. **1.Nf1 Rh1 2.Ng2+ Rh2 3.Cf3≠.**
3. **1.Nd6 Rg8 2.Ch6 + Rh8 3.Ne5≠.**
4. **1.Ce7 Ra7 2.Cc8 + Ra8 3.Nd5≠.**
5. **1.Nf1** urmat de **2.Cf6** (sau aceleaşi mutări inversate), etc.
6. O asemenea dispunere a figurilor albe poate fi **Cf4** şi **Nf2.**
8. (O. Deler, 1919)
   **1.Td7 C~ 2.Td8 ≠** sau
   **1...Cb8 2.Ta7 ≠.**
9. (S. Lloyd, 1877)
   **1.Da1 g5 2.Rf7 ≠** sau
   **1...Ng8 2. D:g6 ≠** sau
   **1...Rg8 2.Da8 ≠.**

10. (W. Speckmann, 1963)
**1.f8C! Rd6 2.Dc5≠.**
11. (M. Benna, 1975)
**1.Da6! b:a6 2.Tb8≠** sau
**1...N~ 2. D:b7≠** sau
**1...b 6 2.D:c8≠.**
12. (W. Speckmann, 1984)
**1.Rd6 Rb8 2.Cc6+** urmat de mat.
13. (A. Chéron, 1930)
**1.Cf5! N:h8** se ameninţa 2.Th1≠
**2. Cg7 N:g7 3.N:g7≠.** La 1...Ne1 2.Ng7+,etc.
14. Finalul unei probleme de E. Kook, 1857
**1.Ng2 Rg4 2.e3 Rh5 3.Nf3≠.**
15. **1.Nh4! g:h4 2.Rf2 h3 3.Rf1 h2 4.Cf2≠.**
16. (K. Kurtene, 1864)
**1.Cf5 Ra1 2.Cd4 Ra2 3.Ce2 Ra1 4.Cc1 a2 5.Cb3≠.** Nu este bine 1.Cc4? Ra1 2.Cd2 Ra2 3.Cb3?? pat.
17. (W. Speckmann, 1975)
**1.Rb3! Rb1 2.Ca3+ Ra1 3.Ng7≠.**
18. (S. Lloyd, 1857)
**1.Nd6 Rb1 2.Rb3 Ra1 3.Na3! Rb1 4.Cc3+ Ra1 5.Nb2≠.**
19. (I. Berger, 1904)
**1.Cc3 Ra8 2.Rc7 Ra7 3.Nc8 Ra8 4.Nb7+ Ra7 5.Cb5≠.**
20. (După O. Nedelkovici)
**1.Nb4 Ra7 2.Nc5+ Ra8** 2...Ra6? 3.Nb6 b4 4.Cb8≠
**3.Rb6 b4 4.Ra6 b3 5.Nd6 b2 6.Cb6≠.**
21. **1.Tb8+ Ng8** 1...Tg8 2.Cg6≠ **2.Cf7≠.**
22. (E. Pogosianţ)
**1.Dd8! Rf7** 1...Rh6 2.Dt6≠ **2.Dg5 Rf8 3.Df6≠.**
23. (E. Pogosianţ)
**1.Dc5 Re6** 1...Rg6 2.f8T! Rh6 3.Tf6≠
**2. f8D Rd7 3.Dfe7≠.**
24. (E. Pogosianţ)
**1.Dh3 Rg5 2.Df3! Rg6** 2...Rh4 3.Nf6≠ **3.Dg4≠.**
25. (R.Bianchetti, 1925)
**1.Nb2! Tf8** 1...Tf2 2.Th3+ Rg8 3.Th8≠ **2.Tc7+ Rg8 3.Tg7+ Rh8 4.Ra2!** negrul este în zugzwang: orice mutare, a turnului, duce în urma unui şah prin descoperire la pierderea acestuia, sau la mat. Poanta finală prezintă oarecare dificultate la rezolvarea acestui studiu.

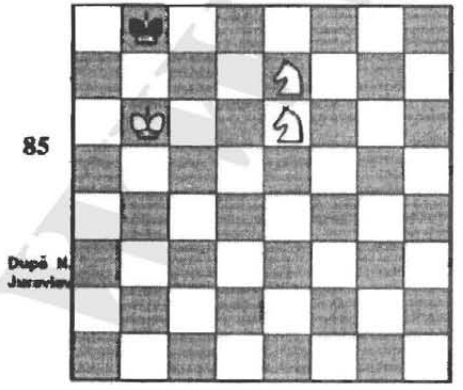
www.stoic.ro

# Capitolul 9
# ALTE MATURI ȘI STUDII ELEMENTARE

## 9.1. MATUL CU DOI CAI ESTE POSIBIL?

În primul moment, această întrebare apare ca deplasată; consultând din nou tabelul 1 din capitolul 5, observăm că turnul care are valoarea echivalentă a cinci pioni, poate da mat. De asemenea, din subcapitolul 5.9., rezultă că doi cai sunt superiori unui turn. Logic ar fi ca atunci când pe tablă rămân doi cai contra rege, aceştia să dea mat cu mai multă uşurinţă chiar, decât turnul. Şi totuşi nu este aşa! Doi cai (se înţelege, ajutaţi de rege) nu se pot achita de această sarcină. Care să fie oare explicaţia? Să luăm mai întâi un exemplu practic şi după aceea să încercăm să tragem concluziile necesare.

În diagrama 85 este prezentată o poziţie în care regele negru a fost deja manevrat spre bandă şi chiar spre unul din colţuri prin cooperarea tuturor figurilor albe, ceea ce nu este prea greu. Nu rămâne decât un mic efort decisiv pentru atacul de mat, dar stupoare!, matul nu va putea fi obţinut. Să încercăm totuşi să vedem care sunt cauzele. Albul are câteva posibilităţi:



85

După N. Juravlev

**A. 1.Cc6+**

Evident că acum dacă negrul gafează jucând 1...Ra8??, urmează 2.Cc7≠, dar negrul poate juca corect, fără să meargă spre colţul fatal. Desprindem o primă regulă pentru apărare: ***în acest tip de final, regele apărării trebuie să evite colţurile eşichierului.***

**1...Rc8!**

Desigur, regele caută să evadeze spre libertate. Pentru a-l reţine, este necesară 2.Ce5 (după 2.Cc5 sau 2.Cf8 este pat), dar după 2...Rb8 poziţia se repetă şi nu se vede cum poate fi negrul obligat să se îndrepte spre colţ fără să fie pat sau fără a i se oferi o şansă de evadare de la bandă.

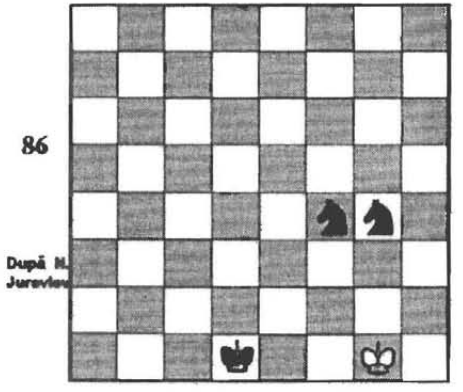
Albul însă poate încerca să atace şi altfel:

**B. 1.Cc5 Ra8 2. Ce4**

Desigur că după 2.Ca6??, 2.Cd7?? sau 2.Cc6?? rezultă nedoritul pat.

**Rb8 3.Cd6 Ra8 4.Cd5 Rb8** şi matul nu reuşeşte.

**C. 1.Cd4 Ra8 2.Cb 5 Rb8 3.Ca7 Ra8 4.Cd5 Rb8 5.Cb4 Ra8** din nou, încercările albului sunt infructuoase. În diagrama 86 regele alb solitar a fost adus la bandă, dar atacat din flanc de către



86

După N. Juravlev

cel negru îşi găseşte salvarea în... colţ!

**A. 1...Ch3 + 2.Rh1**

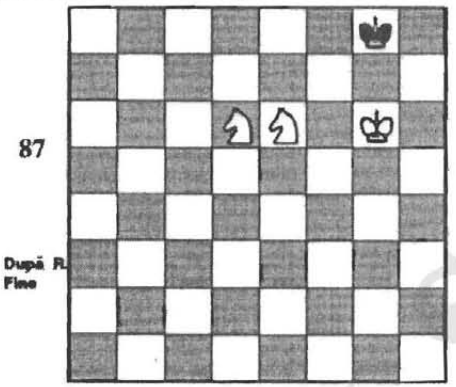
La 2.Rf1?? Ce3 ≠!, dar evadarea 2.Rg2 este o bună alternativă. Nici acum nu se vede cum poate negrul obţine victoria.

Altă încercare:

**B. 1...Re1 2.Rh1 Ce3 3.Rh2 Rf2 4.Rh1** şi din nou matul dorit nu există.

Lucrurile nu se schimbă în cele două exemple susprezentate, chiar dacă la mutare ar fi partea adversă.

Cu riscul de a plictisi pe cititor, să mai prezentăm câteva exemple:



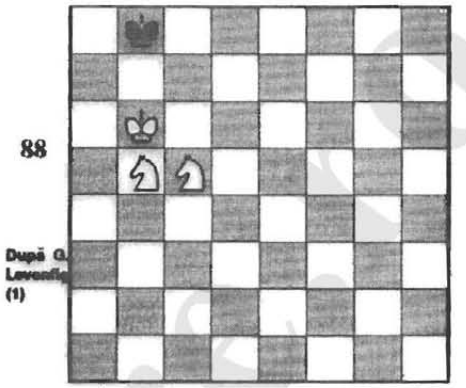

**A.** Cu negrul la mutare: **1...Rh8 2.Cf7+ Rg8 3.Ch6+ Rh8 4.Cg5** pat.

**B.** Cu albul la mutare: **1.Cc4 Rh8 2.Ce5 Rg8 3.Cd7** 3.Cf7?? pat **Rh8 4.Cg5 Rg8 5.Cf6+ Rf8!** 5...Rh8?? 6.Cf7≠. Acum regele negru scapă.

Pentru diagrama 88, avem următoarele variante:

**A. 1.Ca7 Ra8 2.Ce6** 2.Ca6, 2.Cc6 sau 2.Cd7 duc la pat **Rb8 3.Ra6 Ra8 4.Cc7+ Rb8 5.Rb6** pat.

**B. 1.Cd7+ Rc8!** cu remiză.




Cum se explică deci această incapacitate a perechii de cai de a asigura victoria?

Una din explicaţii ar fi cea dată deja în subcapitolul 8.13, anume că această figură nu poate controla simultan două câmpuri vecine pe orizontală sau verticală, cum ar fi spre exemplu **a8** şi **b8**. Altă explicaţie este demnă de reţinut ca regulă valabilă pentru acesta figură uşoară: ***calul nu are posibilitatea să câştige sau să piardă un tempo***[2], care să pună partea adversă în situaţia de zugzwang, deci în situaţie nefavorabilă, poate chiar pierdută.

În concluzie, când avem un rege singur, nu trebuie să avem temeri din partea perechii de cai adverşi, este însă necesară puţină atenţie în cazul în care unica figură de care dispunem – regele – este înghesuită la bandă şi în special la colţ.

De aceea, acest final este considerat ca **remiză teoretică**, iar în practica jucătorilor cu ceva experienţă, se consemnează acelaşi rezultat final.

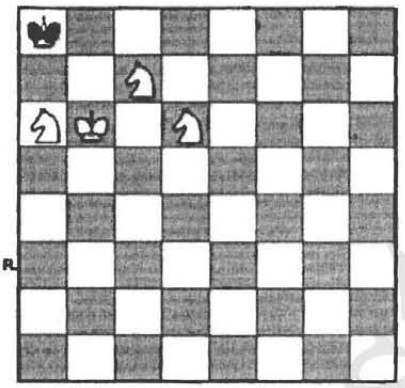
Dacă însă, regele solitar mai dispune de un pion, acest material în plus în loc să ofere

1. G.I. Levenfiş (1889-1961), mare maestru, unul din fondatorii şcolii de şah sovietice. A scris mai multe lucrări, dintre care cele mai importante **Sovremenâi debiut** (o enciclopedie a deschiderilor) şi **Cartea şahistului începător**, tradusă în limba română în 1961.
2. Cuvânt de origine italiană care semnifică mişcare, ritm, cadenţa cu care trebuie cântată o piesă muzicală. Partida de şah prezintă o asemănare oarecare cu o melodie; mutările (de o parte şi de alta) se înşiră într-un lanţ, precum notele muzicale pe un portativ. Fiecare mutare reprezintă un **tempo. Câştigul unui tempo** ar fi deci o mutare care l-ar pune de adversar în situaţia să întrerupă şirul dorit de mutări, acesta fiind pus în situaţia de a face o mutare de apărare (cum ar fi de exemplu retragerea unei figuri), ceea ce ar duce la pierderea unui tempo, deci o întârziere a suitei de mutări avute în vedere, adică întreruperea planului de joc.

un sprijin, duce de cele mai multe ori la dezastru. Felul în care trebuie dus atacul și apărarea în această situație, prezintă dificultăți, de aceea va fi analizată separat.

Să presupunem însă că una din părți dispune de trei cai (evident, unul rezultat din transformarea unui pion). Să examinăm în diagrama 89 un astfel de caz, având o importanță mai mult teoretică; pentru victorie sunt suficiente 20 de mutări.

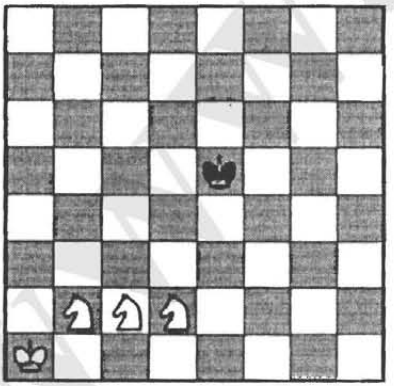
89



După R. Fine

Pentru a înțelege cum se poate obține o asemenea poziție să plecăm mai întâi de la diagrama 90, urmărind tehnica de manevrare.

90



Desigur că principiile de atac și apărare enunțate pentru celelalte tipuri de maturi elementare, sunt valabile și de astă dată.

**1.Cbc4+ Rd5**

Evident, la 1...Rf4, se poate începe centralizarea cu 2.Rb2.

**2.Rb2 Rc5 3.Rc3 Rd5 4.C2e3+ Rc5 5.Ce4+ Rc6 6.Ce5+ Rc7 7.Rd4 Rd8 8.Rd5 Re7 9.Cf5+ Rd8 10.Rd6 Re8 11.Cc5 Rf8**

Dacă 11...Rd8, atunci 12.Ce6+Rc8 13.Rc6 Rb8 14.Cd6 Ra7 15.Cc7 Rb8 16.Cd7+Ra7 17.Cb5≠.

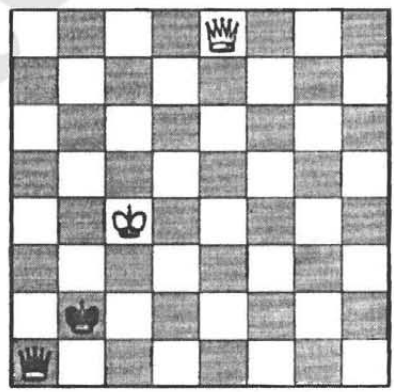
**12.Rd7 Rg8 13.Re7 Rh7 14.Rf7 Rh8 15.Ce6 Rh7 16.Cg5+ Rh8 17.Cg6≠.**

## 9.2. Alte finaluri cu prezența damei

**A)** Să urmărim pentru început situațiile când **damele sunt prezente de ambele părți**, dar unul dintre regi are o poziție defavorabilă, care ar putea fi exploatată.

În diagrama 91, perechea regală neagră stă rău, regele fiind aproape de bandă, iar dama fiind grav marginalizată.

91



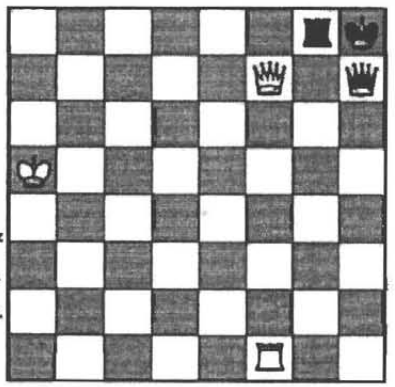
Tehnica aplicată de alb trebuie bine însușită, poziția finală putând surveni adeseori în practică:

**1.De2+ Rb1 2.Rb3!** urmat de mat, dama neagră fiind complet incapabilă de a întreprinde ceva.

Dacă 1...Rc1, atunci 2.De1+ Rb2 3.Dd2+ Ra3 4.Db4+ Ra2 5.Db3≠.

Sau 1...Ra3 2.Dd3+ Rb2 3.Dd2+ și se intră într-una din variantele prezentate.

Interesant este studiul care urmează, în care albul poate exploata poziția descentralizată a negrelor.



92

Horwitz şi Berger. Albul câştigă.

**1. Df6 + Tg7**

1...Dg7?? 2.Th1 ≠.

**2. Tg1!**

Numai această mutare *liniştită* duce la victorie. La 2.Dd8+ Dg8! (nu merge 2...Tg8 3.Dd4+ Tg7 4.Tf 8+) 3.Tf8 Tg5+! 4.Rb6 (4.D:g5 D:f 8 remiză) Tg6+ 5.Rc7 Tg7+ 6.Rc8 D:f 8! 7.D :f 8+ Tg8 remiză.

**2... Dh5 +**

Nu există alt şah, iar după 2...Rg8 survine o poziţie ce va fi analizată după mutarea a 6-a a negrului.

**3. Rb6! Dh7**

Greşit este 3...Df7? 4.Th1+ Rg8 5. Dd8+ Df 8 6.Th8+ R:h8 7.D:f 8+.

**4. Dd8 + Dg8**

După 4...Tg8 5. Dd4+ Tg7 6.Df6! negrul pierde, fiind în zugzwang.

**5. Dh4 + Dh7 6. Df6!**

Încă o mutare liniştită, după care s-a ajuns la zugzwang, negrul neavând acum de ales...

**6...Rg8 7.Dd8+ Rf7 8.Tf1+ Re6**

La 8...Rg6 9.Dd6+ Rh5 (9...Rg5 10.Dg3 + urmat de 11.Th1 ≠) 10.Dh2+ Rg6 11.Dg2+ Rh6 12.Th1 ≠.

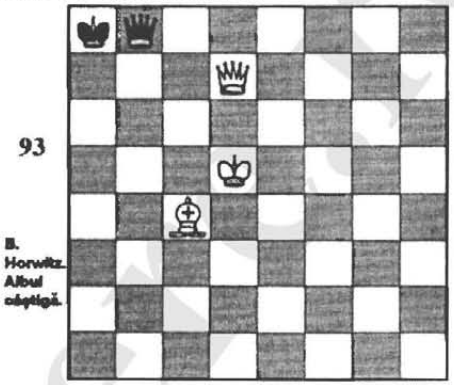
**9.Tf6+ Re5 10.Dd6+ Re4 11.Tf4+ Re3 12.Dd4 + Re2 13.Tf2+ Re1 14.Dd2 ≠.**

**B) Dama şi o figură uşoară contra damei**

Acest avantaj destul de fragil cere o tehnică deosebită pentru a putea fi uneori realizat. Problemele apărării sunt cu atât mai dificile, cu cât regele său este mai aproape de bandă.

Partea în avantaj trebuie să fie atentă, pentru a evita încercările apărării de a schimba damele.

Compozitorii au creat multe studii elegante cu acest material restrâns.



93

B. Horwitz. Albul câştigă.

Evident, albul trebuie să creeze un atac de mat, profitând de poziţia proastă a celor două figuri adverse.

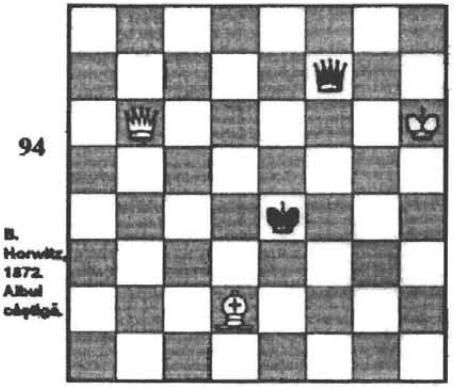
**1. Rc6 Da7**

La orice altceva, albul poate aplica planul său: 2.Nd 5 Rb8 3.Dc7 + .

**2. Dd8+ Db8 3.Da5+ Da7 4.Na6!**

Acum negrul este zugzwang. orice mutare ducând la pierdere.

În diagrama 94, regele apărării este în plin centru, dar aceasta nu aduce salvarea, dama neagră fiind periclitată în permanenţă.



94

B. Horwitz, 1872. Albul câştigă.

**1.De3+ Rf5**

Evident 1...Rd5?? pierde dama după 2.Db3 + .

**2. Df3+ Re6 3.Db3+ Re7**

3...Rf6?4.Ng5 +

**4. Ng5+ Rf8**

Sau 4...Re8 5.Db8+ Rd7 6.Db7 + Re6 7.Db3+ cu câştigul damei.

**5. Db8+ De8 6.Dd6 + Rg8**

La 6...Rf7 7.Df6 + urmat de mat.

**7. Ne7!**

Din nou o mutare *liniştită*.

**7...Df7**

Sau 7...Rh8 8.Df6+ Rg8 9.Dg7 ≠.

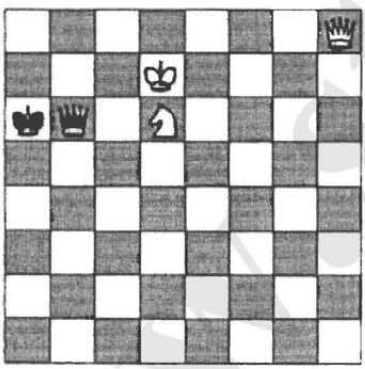
Dacă dama neagră părăseşte diagonala e8-h5, urmează 8.Dg6 + urmat de mat.

**8. Dd8** + urmat de mat.

În diagrama 95 din nou, piesele apărării nu au un plasament prea fericit.

**95**

Kling şi Horwitz. Albul câştigă.



**1.Da1+ Da5 2.Df1+ Ra7**

Nu merge 2...Rb6?? 3.Cc4 +.

**3. Df2+ Ra6**

Acum nu se poate 3...Ra8 4.Df3+ cu mat la mutarea următoare; acelaşi sfârşit survine după 3...Rb8 4.Db2+.

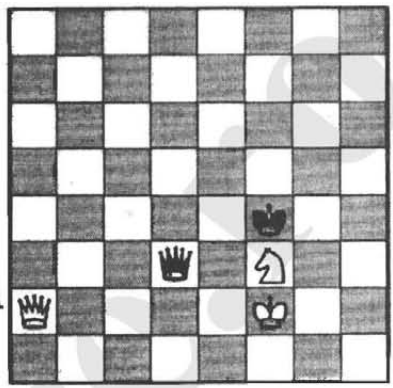
**4.De2+ Ra7 5.De3+ Ra6 6.Dd3+ Ra7 7.Dd4 Ra6 8.Dc4+ Ra7**

După ce dama albă a urcat scara măririi (citeşte centralizării), urmează atacul decisiv:

**9.Cb5+! Ra6** (forţat) **10.Dc6+ Db6 11.Cc7+ Ra5 12.Da8 + Rb4 13.Cd5+** cu câştig.

**96**

Henri Rink. Albul câştigă.



Poziţia centralizată a negrului nu-l salvează.

**1.Df7+ Df5**

Singura bună: 1...Rg4 2.Ce5 + , sau l...Re4 2.Dg6+ cu câştigul damei.

**2.Dc4+ De4 3.Dc7+ Rf5**

La 3...Rg4, câştigă 4.Dg7+.

**4.Df7+ Rg4 5.Dg7+ Rf5 6.Cd4+!** cu câştig.

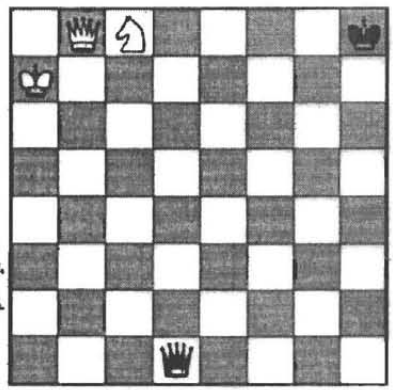
Originală este manevra din poziţia care urmează.

Albul reuşeşte să profite de faptul că dama sa se află pe aceeaşi linie *fierbinte* cu regele advers, numai că trebuie lucrat cu foc continuu.

**1.Ce7+ Rg7**

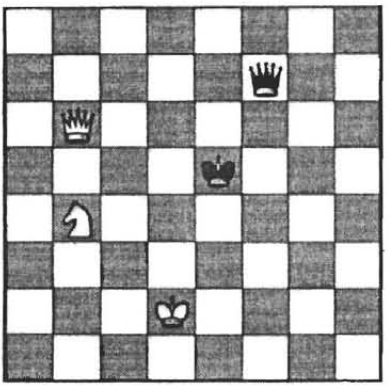
**97**

Z. Vecsey. Albul câştigă.



Altfel era mat în două mutări.

**2.Dg8+ Rf6 3.Cd5+ Re5** (forţat) **4.Dg7 + Rd6** (forţat) **5.De7+ Rc6 6.Dc7+** şi negrul pierde dama.



**98**

O. Dehler, 1908. Albul câştigă.

**1.Cc6+ Rf5! 2.Df2+ Re4!! 3.De3+**

Evident nu 3.D:f7? pat!

**Rd5!**

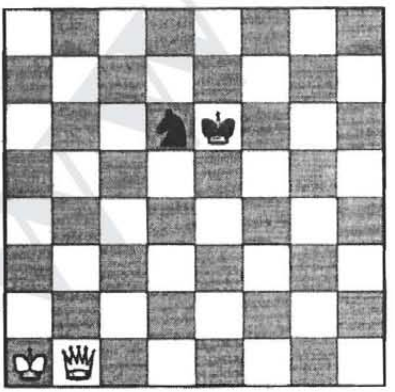
3...Rf5? 4.Df3+ şi câştigă.

**4.Db3+ Re4! 5.Dd3+! Rf4 6.De3+ Rf5 7.Df3+** şi albul câştigă.

După cum se constată, în finalurile **D + C ↔ D**, nu survin acele splendide mutări liniştite care au fost posibile în situaţiile cu **D + N → D**.

### C) Dama contra unei figuri uşoare (cal sau nebun)

Dama fiind o figură puternică, câştigă fără dificultate împotriva unei figuri uşoare. Metoda de câştig este analoagă cu cea din finalurile în care dama luptă contra regelui singur, adică împingerea acestuia la bandă,



**99**

J. Berger. Albul câştigă.

urmată de atac de mat, sau după ce mai întâi, figura uşoară a fost eventual capturată.

Se impune desigur ca partea în avantaj să fie atentă la eventualele atacuri ale figurii uşoare sau la posibilităţile de pat.

**1.Rb2**

Din nou centralizarea!

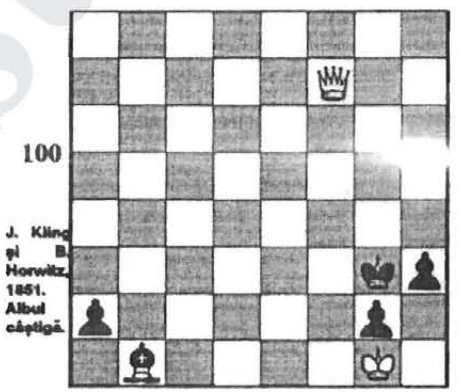
**1...Rd5 2.Rc3 Ce4+ 3.Rd3 Cc5+ 4.Re3 Ce6 5.Df5+ Rd6 6.Re4 Cc5+ 7.Rd4 Ce6+ 8.Rc4 Cc7 9.Dc5+ Rd7 10.Db6 Ce6 11.Rd5 Cc7+ 12.Re5 Ce8 13.De6+ Rd8 14.Df7 Cc7 15.Rd6 Cb5+ 16.Rc5** şi calul se pierde, sau matul este aproape.

Ca o concluzie, regele atacului trebuie să se apropie pe câmpuri care evită şahurile calului, adică într-o **opoziţie scurtă** pe diagonală.

Contra nebunului, dama câştigă şi mai simplu.

**1.Df2+ Rg4 2.Df6 Rg3 3.Dg5+ Rf3 4.De5 Rg4 5.Rf2! Rh4**

Sau 5...Nf5 6.De2+ şi cade pionul **a2**.



**100**

J. Kling şi B. Horwitz, 1851. Albul câştigă.

**6.Dg3+ Rh5 7.D:h3+ Rg5 8.D:g2+ Rf6 9.Df3+ Re6 10.Dc3**

După ce au dispărut pionii negri de pe flancul regelui, albul stopează transformarea pionului a2, după care pot începe manevrele de rutină pentru atacul de mat.

Trebuie remarcat că figurile atacatoare pot manevra în voie, pe câmpuri de culoare contrară nebunului apărării.

**D) Dama contra turnului**

Acest tip de final necesită mai multă tehnică pentru realizarea avatajului material şi probabil este ceva mai greu de asimilat. Va trebui studiat separat, când începătorul va deveni avansat. Nu poate fi socotit ca un final absolut elementar.

**E) Dama contra două figuri uşoare**

Dacă în astfel de situaţii figurile uşoare sunt depărtate de regele propriu sau chiar fiind apropiate nu există cooperare cu acesta sau între ele, dama poate câştiga; în caz contrar, partida este remiză.

Apărarea trebuie să construiască un **baraj** de netrecut pentru regele atacator.

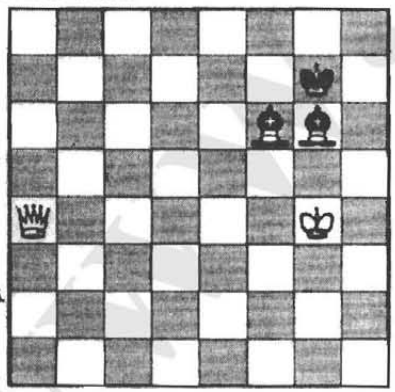
După cum se observă, terenul din faţa regelui alb este *minat*.

**1. Dd7+ Rg8!**

1..Nf7? ar fi permis accesul albului 2.Rf5 Nc3 3.Dc7 Na1 4.Da7 Nb2 5.Db6! Na3 6.Dd4+ Rf8 7.Dh8+ Re7 8.De5+ Rf8 9.Rf6 Ne8! 10.Dc7 Nh5 11.Dg7+ Re8 12.Dh8+ cu câştigul nebunului.

101

Lolli, 1763. Remiză.



**2. De6+ Rg7 3.Rf4 Nh7 4.Dd7+ Rg6 5.De8+ Rg7**

Albul nu poate obţine nimic.

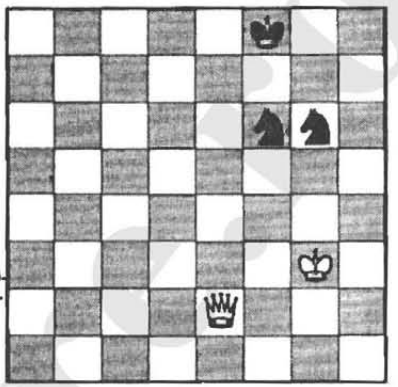
**6.Rg4 Ng6 7.De6 Nh7 8.Dd7+ Rg6 9.De8+ Rg7 10.Rh5 Nc5 11.Dc6 Ng6+** etc.

1. Handbuch – manual (de şah) în limba germană

Să vedem dacă cei doi cai pot rezista la fel de eroic.

102

Hand buch(1). Remiză.



**1.De6 Rg7 2.Rf3 Ch7 3.Rg4 Chf8 4.Dd6 Rf7 5.Rg5 Ce6 + 6.Rh6 Ce7**

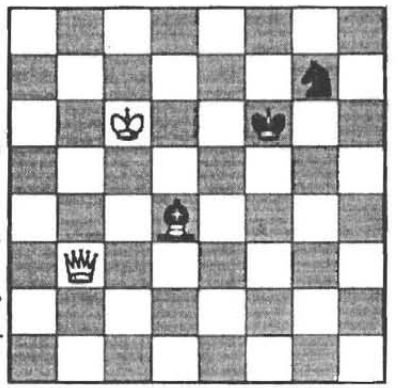
Albul nu a făcut nici un progres, zidul negru este de nepătruns.

Ceva mai tristă este situaţia când pe eşichier contra damei se apără nebunul şi calul. După cum am văzut la matul **C + N ↔ R**, cele două figuri uşoare pot forma barajul dorit, numai în anumite condiţii.

Exemplul din diagrama 103 este aproape tipic.

103

J. Berger. Negrul la mutare, albul câştigă.



**1...Rg5**

La 1...Ce6 2.Rd5 cu atac decisiv.

**2. Rd5**

Merge şi 2.Dg3 +

**2...Nf6 3.Dg3+ Rf5 4.Dg2 Ng5! 5.Dc2+**

**Rf6 6.Df2+ Rg6 7.Re5 Nd8 8.Dg2 + Rf7 9.Dd5+ Re7 10.Db7+ Rf8 11.Rd6 Nf6 12.Rd7 Rf7 13.De4 Rf8 14.Dg6! Nh4 15.Dd6+ Rf7 16.Dd5+ Rg6**

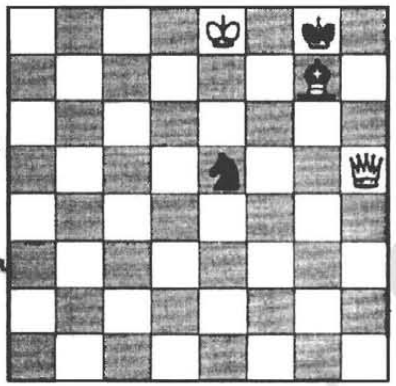
La 16...Rf8 17.Dc5 + urmat de 18.Dc4+ şi se pierde nebunul din h4.

**17. De4+ Rh5 18.Dh7+** şi câştigă.

În continuare o *redută* care menţine echilibrul partidei (diagrama 104).

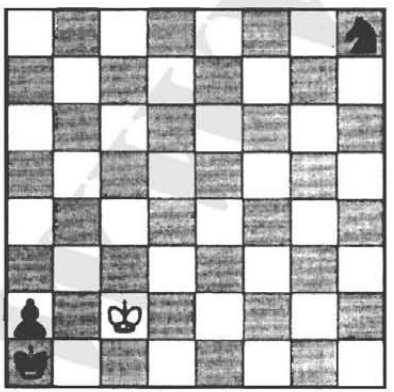
Regele alb nu are nici un câmp de pătrundere.

**1.Re7 Nh8 2.Re6 Ng7 3.Rf5 Nh8 4.Rg5 Ng7 5.De8+ Rh7 6.Rh5 Nh8 7.De7+ Ng7 8.Dc7 Rg8**, etc.

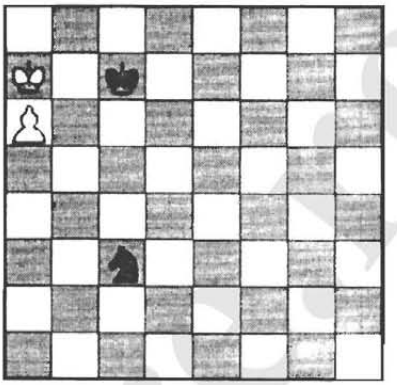


104

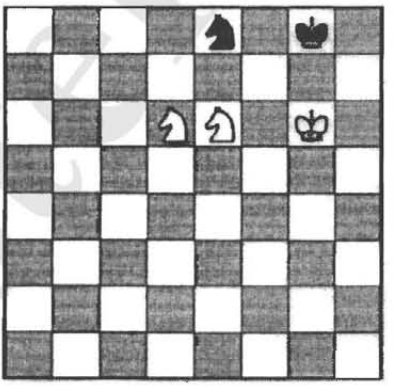
## 9.3. EXERCIŢII



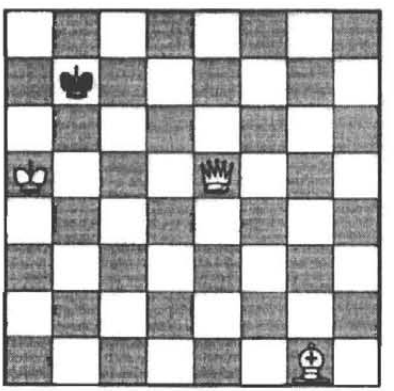
1. Remiză cu alb la mutare.



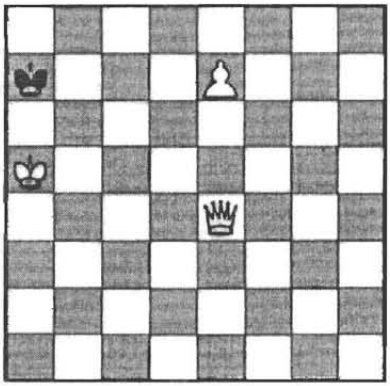
2. Negrul dă 3 ≠.



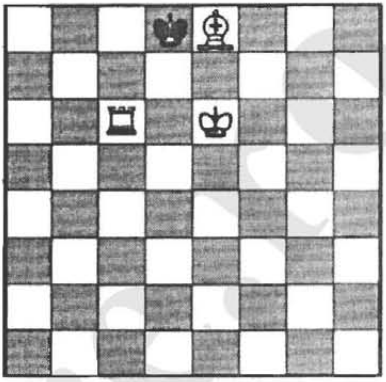
3. Albul la mutare câştigă.



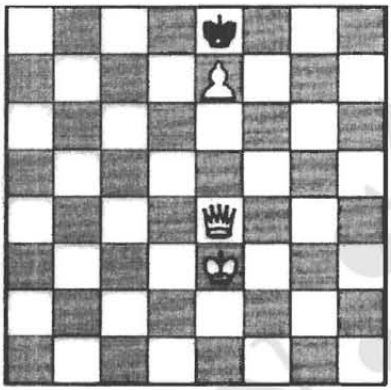
4. 2 ≠.



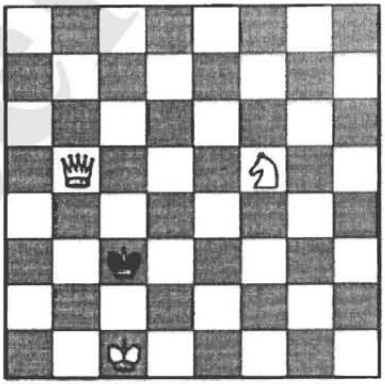
5. 2≠.



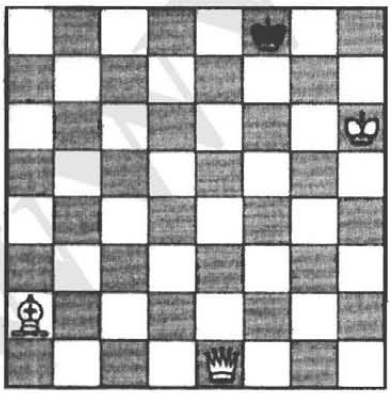
8. 2≠.



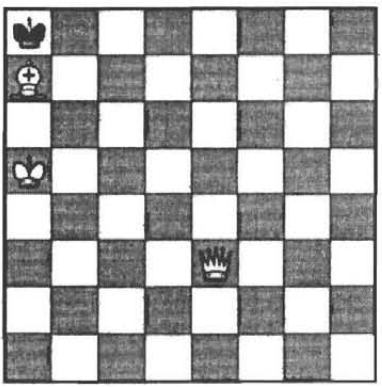
6. 2≠.



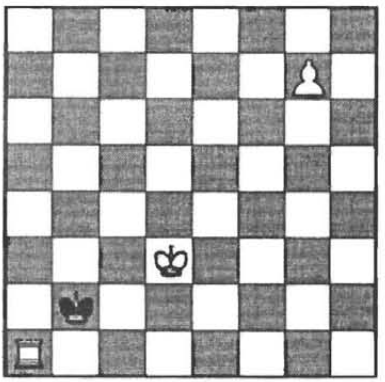
9. 2≠.



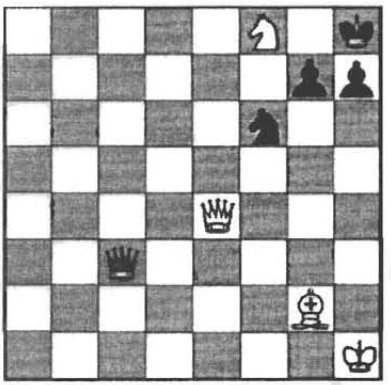
7. 2≠.



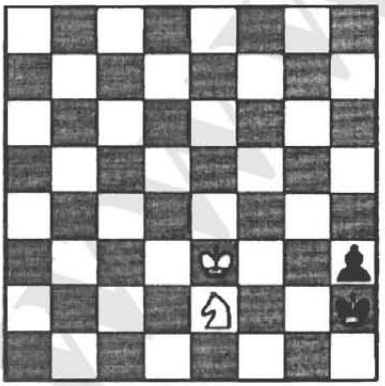
10. 3≠.



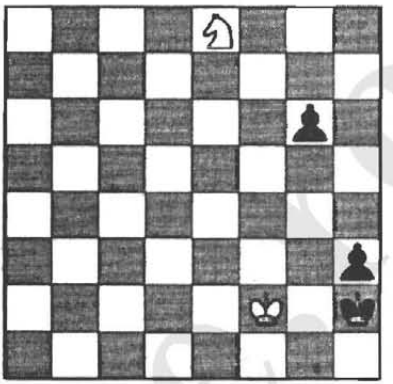
11. 3≠.



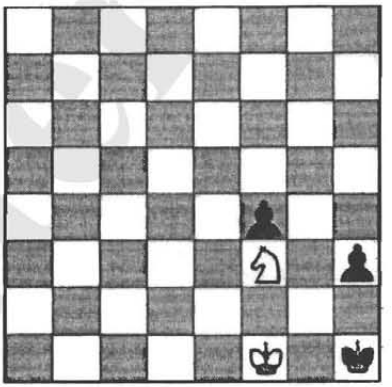
12. 3≠.



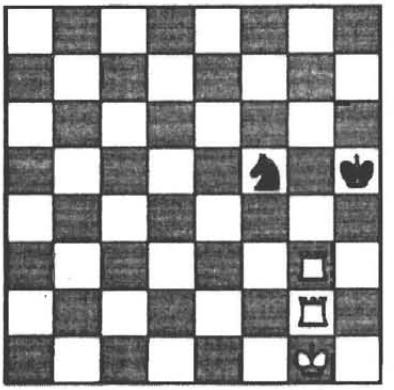
13. 7≠.



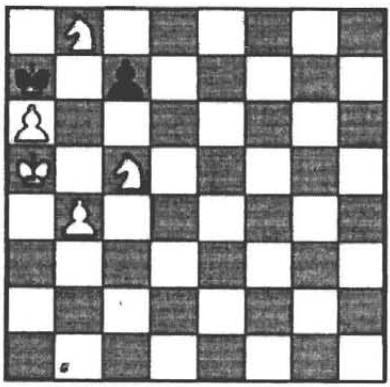
14. Albul câștigă, indiferent cine este la mutare.



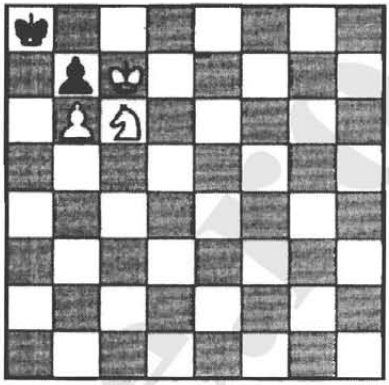
15. +–(10≠).



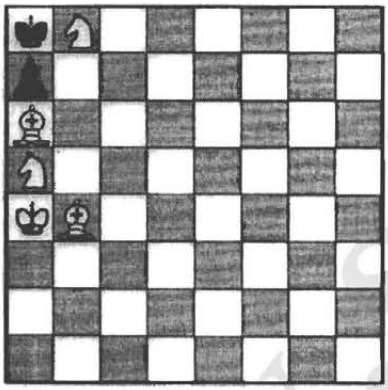
16. 2≠.



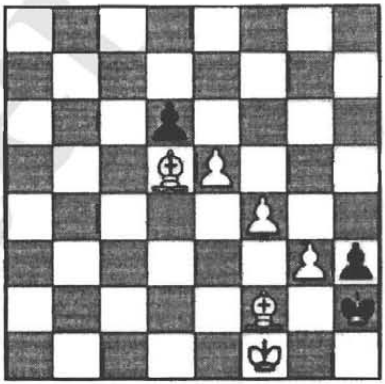
17. 5≠.



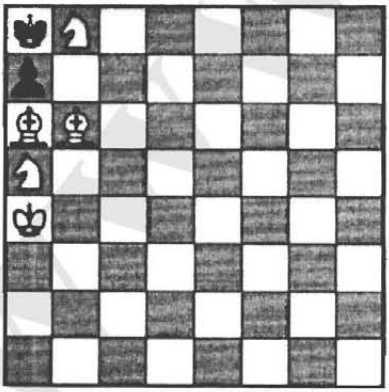
20. Negrul la mutare, albul dă 3≠.



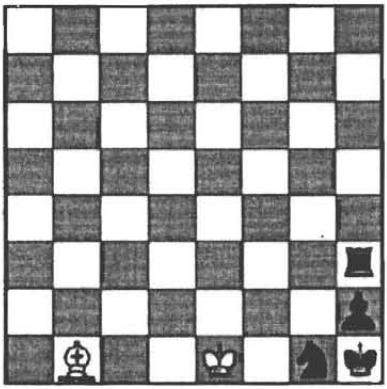
18. Negrul la mutare, albul dă 2≠.



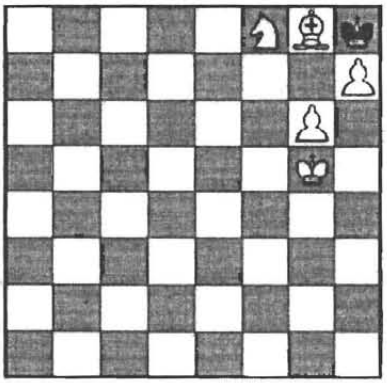
21. Negrul la mutare, albul dă 3≠.



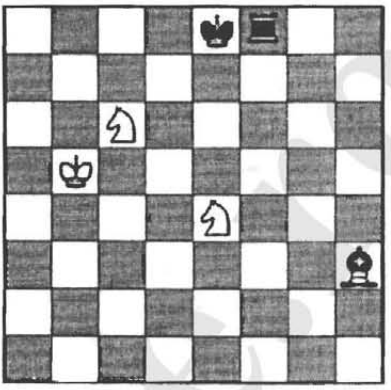
19. Negrul la mutare, albul dă 5≠.



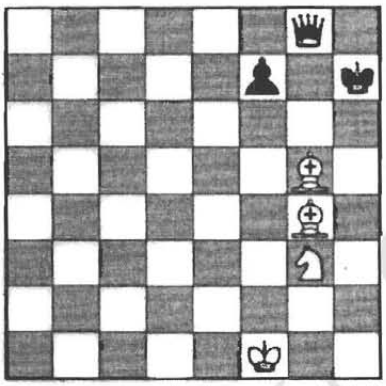
22. Albul la mutare, forțează remiza.



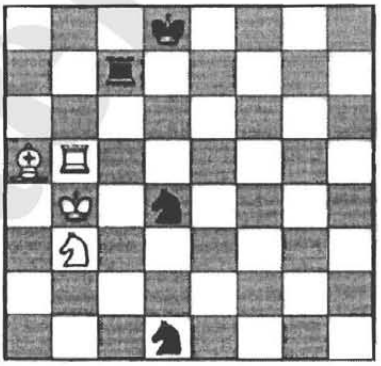
23. 3≠.



26. Este bine pentru negru să *lege* calul alb prin 1...Nd7?

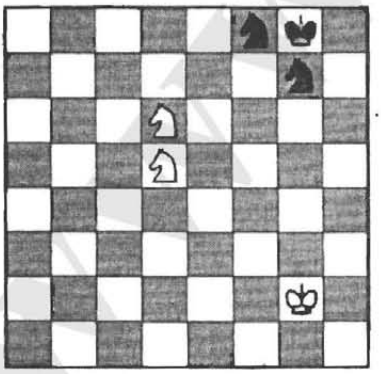


24. Albul joacă şi câştigă.

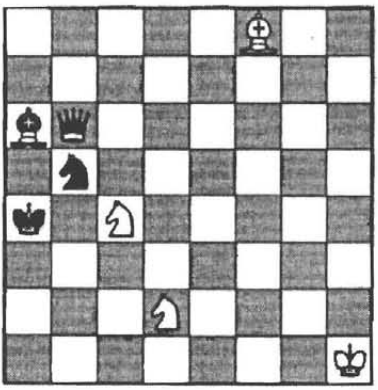


27. Negrul dă 2≠.

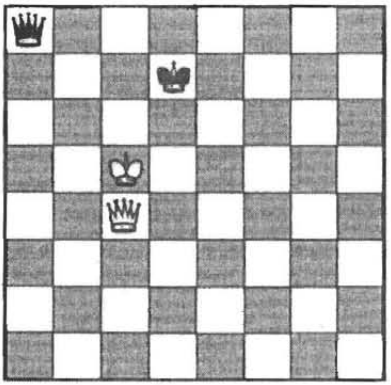
S. Zinser, 1990.



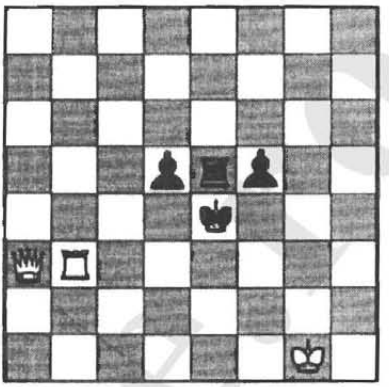
25. Cum continuăm cu albul?



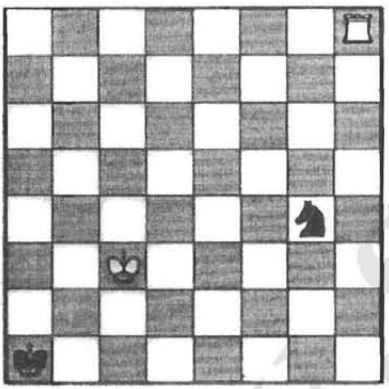
28. 2≠.



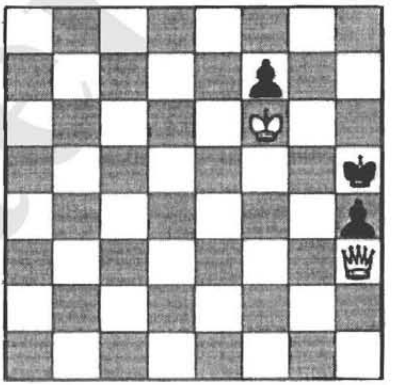
29. Albul mută și câștigă.



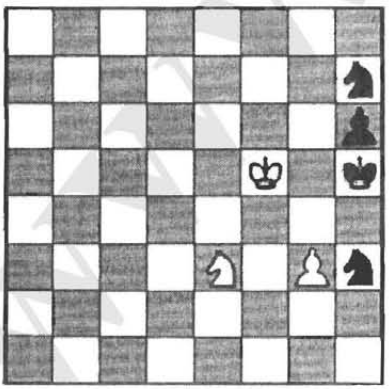
32. 2≠.



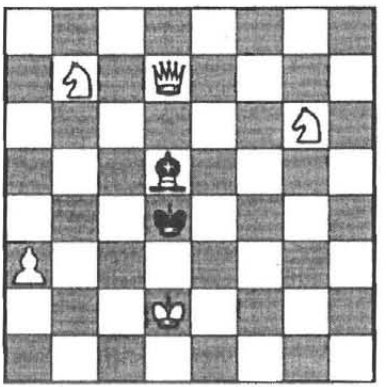
30. 3≠.



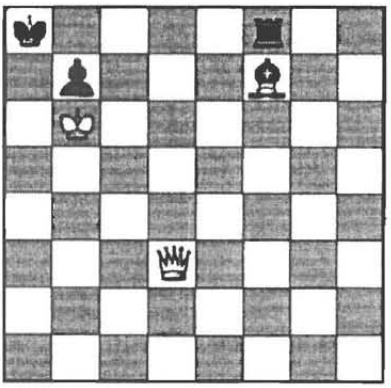
33. 2≠.



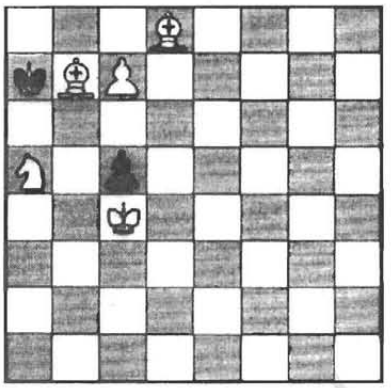
31. 2≠.



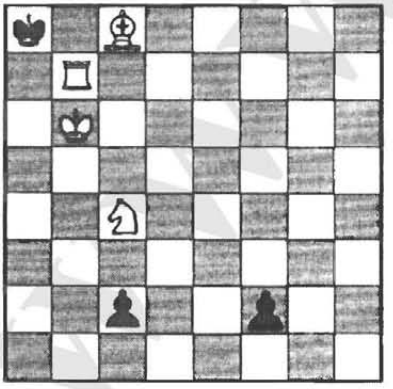
34. 2≠.



35. 2≠.



36. 2≠.



37. 2≠.

## 9.4. SOLUŢII

1. (E.Gik.) Este un exemplu cu valoare practică, ce demonstrează incapacitatea unui cal de a câştiga sau pierde un tempo. După **1.Rc1!!** regele negru nu are nici o ieşire şi speranţele sale sunt legate de cal: **1...Cg6 2.Rc2 Ce5 3.Rc1 Cd3+ 4.Rc2** acum, după mutarea obligatorie a calului, de exemplu **4...Cb4+ 5.Rc1**, albul nu poate fi alungat simultan de pe câmpurile c1 şi c2 şi partida este remiză.
   Cu negrul la mutare: **1...Cg6 2.Rc1 Ce5 3.Rc2 Cd3!** şi acum regele alb neavând acces pe câmpul **c1**, trebuie să joace **4.R:d3 Rb1**, cu transformarea pionului şi câştigul negrului.
2. **1...Cb5+ 2.Ra8 Rc8 3.a7 Cc7** ≠. Existenţa pionului alb este păgubitoare, atunci când regele său este prins la colţ. Această poziţie este cunoscută din secolul 13!
3. (J. Berger, 1921) La prima vedere s-ar părea că prezenţa calului negru, nu dă nici o şansă de câştig albului, în realitate însă, acesta se dovedeşte a fi un cal troian; existenţa sa nu numai că nu aduce vreun folos, dar este fatală: **1.Cf7! Cd6!**. Desigur că acest dar nu poate fi acceptat: **2.Ch6+! Rh8 3.Cg5!** şi negrul este zugzwang! **3...Cf5**. Nu există vreo altă mutare utilă pentru negru **4.Cgf7≠**
4. (O. Dehler, 1923) **1.Nh2! Rc6** 1...Ra8(a7) 2.Db8≠; 1..Rc8 2.Dc7≠. **2. Db5≠**.
5. (O. Dehler, 1928)
   **1.Dh7! Rb7** 1...Ra8 (b8) 2.e8D(T)≠
   **2. e8D≠**.
   Câmpul **c6** este controlat!
6. (După N. Juravlev)
   **1.De5! R~ 2.e8D≠**.
7. (După N. Juravlev)
   **1.Ng8! R:g8 2.De8≠**.
8. **1.Tc1 R:e8 2.Te8≠**.
9. (W. Speckmann, 1974)
   **1.Da4! Rd3 2.Dc2≠**.
10. (B.Lindgren, 1916)
    **1.Nb8! Rb7** 1...R:b8 2.Rb6 Rc8 3.De8≠ **2.Db6+** urmat de mat.
11. (W. Speckmann, 1975)
    **1.g8T! R:a1** evident 1...Rb3?? 2.Tb8≠
    **2.Rc2** cu mat imparabil.
12. (G. Lolli, 1763)
    **1.D:h7 + C:h7 2.Cg6 + Rg8 3.Nd5≠.**

13. (A. Troiţki) Un studiu ceva mai complicat: **1.Rf3!** după 1.Rf2 Rh1 albul având un cal, nu poate pierde un tempo pentru a transmite mutarea adversarului **1...Rh1 2.Rf2 Rh2! 3.Cc3! Rh1 4.Ce4 Rh2 5.Cd2 Rh1 6.Cf1 h2 7.Cg3≠.**
14. (A. Salvio, 1684) Albul având numai un cal, reuşeşte să construiască matul.
Cu alb la mutare: **1.Cf6 Rh1** 1...g5 2.Cg4+ Rh1 3.Rf1 h2 4.Cf2≠ **2.Cg4 h2** 2...g5 3.Rf1 urmat de mat **3.Rf1 g5 4.Cf2≠.**
Cu negrul la mutare, sunt posibile două continuări:
a) **1...g52.Cf6 g4** 2...Rh1 3.Cg4 h2 4.Ce3! g4 5.Cf1 g3+ 6.C:g3≠ **3.C:g4+ Rh1 4.Rf1 h2 5.Cf2≠.**
b) **1...Rh1 2.Cf6 Rh2** 2...h2 3.Cg4 g5 4.Ce3 g4 5.Cf1, etc. **3.Cg4+ Rh1 4.Rf1 g5 5.Rf2 h2 6.Ce3 g4 7.Cf1 g3 + 8.C:g3 ≠.**
15. (C. Jänisch,1837) O problemă pe aceeaşi temă; albul poate da mat în cel mult 10 mutări: **1.Ce5! Rh2** 1...h2 2.Cg4 urmat de mat **2.Rf2 f3** sau 2...Rh1 3.Cg4 f3 4.Rf1 f2 5.C:f2 + Rh2 6.Ce4 Rh1 7.Rf2 şi se ajunge la poziţia din text **3.Cg4+! Rh1 4.Rf1 f2! 5.C:f2+ Rh2 6.Ce4 Rh1 7.Rf2 Rh2 8.Cd2 Rh1 9.Cf1 h2 10.Cg3≠.**
16. (E. Pogosianţ, 1979)
**1.Tg8!** după aceasta negrul este în zugzwang:
**1...Rh6 2.Th8 ≠;**
**1...Rh4 2.Th2 ≠;**
**1...Cg7 2.Th8 ≠;**
**1...Cg3 2.Th2 ≠:**
**1...Ch6 2.Th2≠;**
**1...Ch4 2.Th8 ≠ .**
17. (V. Arciakov, 1984)
**1.Ccd7 Ra8 2.b5 Ra7 3.Cc6+ Ra8 4.b6 c:b6 5.C:b6 ≠.**
Din nou prezenţa unor pioni face să crească *cota* cailor!
18. (V. Arciakov,1984)
**1...R:b8 2.Nd6+ Ra8 3.Nb7≠.**
19. (V. Arciakov, 1984)
**1...R:b8** 1...a:b6 2.Cac6! b5+ 3.Ra5 b4 4.Rb6 b3 5.Nb7≠ **2.Nd8 Ra8 3.Rb5** sau 3.Ng5 Rb8 4.Nf4+ Ra8 5.Nb7≠ **Rb8 4.Rc6 Ra8 5.Nb7+** urmat de mat.
20. (E. Pogosianţ, 1983)
**1...b:c6 2.b7 + Ra7 3.b8D+ Ra6 4.Db6≠.**
21. (E. Pogosianţ, 1976)
**1...d:e5 2.Ne4 f:e4 3.Nf3 f:g3 4.Ng1 ≠ .**
22. (E. Pogosianţ, 1984)
**1.Ne4+ Tf3** 1...Cf3 + 2.Rf2! Tg3 3.R:g3 Rg1 4.N:f3 remiză; greşit era desigur 2.Rf1? Tg3 3.Nd5 Tg1+ 4.Rf2 Tg2+ 5.Rf1 Cd2+ şi negrul câştigă după 6.Re1 Rg1 **2.N:f3+ C:f3+** şi atenţie: **3.Rf1!** remiză!
23. (E. Pogosianţ, 1964)
**1.Rf5 Rg7 2.Ce6+ Rh8** 2...Rh6 3.h8D≠. **3.g7≠.**
24. (Baslov)
**1.Nf5+ Rg7** evident după 1...Rh8?? 2.Nf6+ se pierde dama **2.Ch5+ Rf8 3.Nf6!! Re8** este interesant faptul că dama neagră nu dispune de mutări **4.Rf2 Rf8** forţat, căci după 4...Df8 5.Cg7+ se pierde dama **5.Cf4!!** după 5.Cg3 Re8 6.Ce4 Rf8 7.Cd6 Dh7! cu remiză **5...Re8 6.Cd5 Rf8 7.Cc7** posibil şi 7.Ce7 cu câştigul damei **7...Dh7! 8.Ne7+** sau 8.Ce6+, cu final **N + C ↔ R** şi câştig.
25. (S. Zinser)
**1.Cf6+ Rh8 2.Cf7≠.**
26. Nu, căci urmează **2.Cd6≠.**
27. (S. Zinser, 1990)
**1...Cc2+2.Ra4 Cb2≠.**
28. **1.Cb2+ Ra5 2.Cb3≠**, sau **2.Cdc4≠.**
29. (Mendjaim)
**1.Df7+ Rc8 2.De8+ Rb7 3.Dd7+ Rb8**
3...Ra6 4.Db5+ Ra7 5.Db6≠ **4.Rb6** cu câştig.
30. (S. Radcenko, 1990)
**1.Rb3!** 1.Rc2? C:e3+ **Cf2 2.Rc2** urmat de **3.Ta8≠.**
31. (P. ten Cate, 1966) **1.Cd5!**
32. (A. Oreşin, 1936) **1.Tg3!**
33. (B. Harley, K. Watney. 1921) **1.Dc8!**
34. (V. Cepijnâi, 1968) **1.Dd6!**
35. (K. Fabel, 1936)
**1.Df3!** 1.Da3+ asigură matul, dar în trei mutări...
36. (H.Weenink, 1920) **1.c8N!**
37. (I.Buchwald, 1937) **1.Ra5!**

# Capitolul 10
# FINALURI ELEMENTARE

## 10.1. Avansarea pionilor

Cel mai mic avantaj material ce poate surveni în timpul jocului, este cel în care una din părți, are un pion în plus.

Avantajul unui pion, de cele mai multe ori, se dovedește suficient pentru câștig.

Când survine o astfel de situație, este recomandabil ca jucătorul care deține acest infim avantaj, să schimbe figurile sale cu cele de aceeași valoare ale partenerului și astfel fără riscuri să păstreze în continuare minusculul său avantaj material.

Această operație se numește **simplificare**.

Deoarece la capătul unor simplificări ar putea rămâne pe tablă numai un singur pion, este necesar să studiem în ce situații el poate câștiga, sau când nu este în stare de acest lucru:

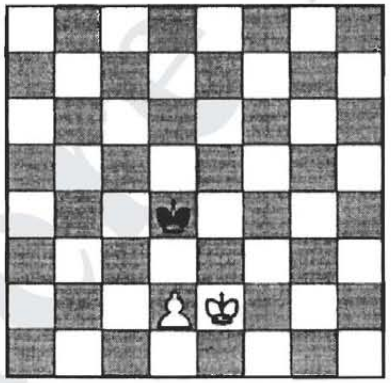
**a) Când regele advers este plasat chiar în fața pionului, câștigul nu este posibil.** Se poate obține cel mult o poziție de pat.

În diagrama 105 este dat un astfel de exemplu, în care albul la mutare trebuie să continue cu **1.d3**. Să enunțăm mai întâi metoda corectă de apărare pentru negru.

Acesta trebuie **să țină în permanență regele său în fața pionului**, în cazul acesta pe coloana **d**. **Dacă acest lucru nu este posibil, atunci regele negru trebuie să se așeze în fața celui alb**.

**1...Rd5 2.Re3 Re5!**

O mutare extrem de importantă, toate celelalte ducând la pierdere, cum se va vedea în



105

continuare, întrucât regele negru nu se poate apropia de pion, el trebuie să se plaseze în fața regelui alb.

**3.d4+ Rd5 4.Rd3 Rd6! 5.Rc4 Rc6!**

Din nou a rezultat o poziție asemănătoare, însă ceva mai avansată pentru alb. Regele negru a „venit" din nou în opoziție pe verticală cu cel alb.

**6.d5+ Rd6 7.Rd4 Rd7 8.Re5 Re7 9.d6+ Rd7 10.Rd5 Rd8 11.Re6 Re8**

Dacă acum albul continuă cu **12.d7+**, negrul după **12...Rd8** se plasează în fața pionului și albului nu îi rămâne decât fie să cedeze pionul său, fie să joace **13.Rd6**, rezultând o poziție de pat. Dacă în locul 12.d7 +, albul încearcă o manevră de retragere, atunci negrul își amplasează regele în fața pionului alb. După aceasta, în momentul în care negrul va trebui să-și retragă regele, o va face plasându-l pe coloana pionului advers. Dacă și de această dată regele alb va înainta, regele negru va veni în opoziție cu cel alb.

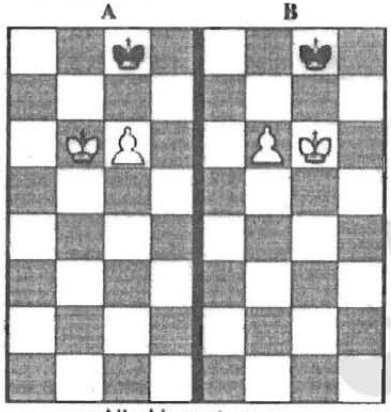
Pentru a memora în mod logic acest final să urmărim diagrama 106, după care vom stabili regula generală.

În **A**, albul avansează pionul cu **1.c7** și după **1...Rd7 2.Rb7** transformă pionul și câștigă.

În **B**, dacă albul joacă **1.f7+** după **1...Rf8 2.Rf6** este pat.

**Regulă generală:**

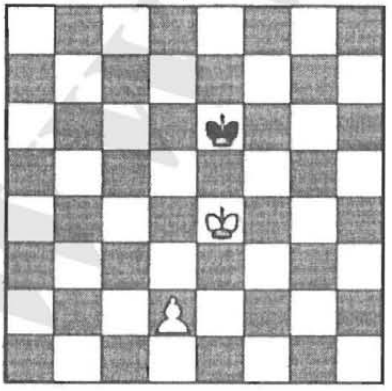
**b) Când pionul aflat pe linia a 6-a (respectiv a 3-a) înaintează fără șah, se obține câștigul. Când pionul înaintează cu șah, partida este remiză.**




**Albul la mutare**

Invățarea acestei metode și stăpânirea ei în toate detaliile, prezintă o mare importanță, mai ales pentru că în aceste situații, începătorul adesea scapă câștigul sau remiza, necunoscând sau neștiind cum să o aplice în pratică.

Să luăm un alt exemplu în diagrama 107:




În această poziție, regele alb se găsește la un câmp distanță în fața pionului propriu, în care caz el poate câștiga.

De reținut încă *două reguli generale*:

**c) Regele atacator trebuie să se găsească în fața pionului propriu și să manevreze în așa fel încât între ei să rămână tot timpul cel puțin un câmp liber.**

**d) În timpul înaintării regelui trebuie să se aibă grijă în privința siguranței pionului.**

Cu alte cuvinte, regele în înaintarea sa, trebuie să nu uite de pionul său și să nu permită ca acesta să fie capturat.

Să urmărim acest lucru plecând de la diagrama de mai sus:

**1. Rd4 Rd6**

După cum se vede, negrul nu permite înaintarea, dar albul având acum la dispoziție mutarea de așteptare

**2. d3**

poate debloca drumul regelui său.

**2...Rc6 3. Re5 Rd7**

Dacă negrul ar fi continuat cu 3...Rc5, albul era obligat la 4.d4, deoarece la înaintarea regelui 4.Re6, ar fi pierdut pionul după 4...Rd4.

În acest moment (după 3...Rd7) albul nu trebuie să se grăbească cu avansul pionului, deoarece acesta este deocamdată în siguranță.

**4. Rd5 Re7 5.Rc6 Rd8**

La 5...Re6 cu intenția de a captura pionul, ar fi urmat 6.d4! și regele negru nu dispune de câmpul e5. Să reținem acesta poziție! După mutarea din text a negrului, în sfârșit pionul rămas destul de mult în urmă, poate fi avansat.

**6.d4 Re7 7.d5**

Desigur că nu este bine 7.Rc7? Re6 și albul trebuie să retragă regele pentru apărarea pionului.

**7...Rd8**

Dacă negrul se retrăgea pe alt câmp, era posibil 8.Rc7 urmat de avansul pionului d5-d6-d7-d8D, traseul acestuia fiind tot timpul asigurat de regele alb. Acum însă. negrul

împiedică acest avans şi albul trebuie să deblocheze traseul, dar să şi ţină mereu regele în faţa pionului propriu.

**8.Rd6!**

Aşa cum s-a văzut deja în diagrama 106, 8.d6 ar fi scăpat câştigul după 8...Rc8. **8...Rc8 9.Re7**

Acum, indiferent cum joacă negrul, pionul alb are asigurat drumul spre transformare.

După părăsirea opoziţiei de către negru, **avansul regelui alb s-a făcut pe un câmp la distanţă de o săritură de cal între cei doi regi**.

Merită să reţinem deci, următoarele concluzii:

a) regele care este plasat pe coloanele alăturate sau chiar în spatele pionului său, nu poate transforma pionul şi în consecinţă, nu poate câştiga;

b) dacă regele se află imediat în faţa pionului şi poate obţine opoziţia, câştigul este asigurat; dacă însă opoziţia a fost obţinută de regele advers, partida este remiză:

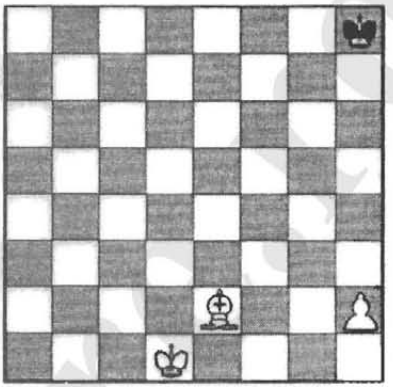
c) dacă regele aflându-se în faţa pionului a atins linia a şasea (respectiv a treia pentru negru), câştigul se obţine indiferent care din regi pierde opoziţia.

Dacă pionul existent este marginal (pe una din coloanele **a** sau **h**, câştigul este îngreunat, datorită faptului că poziţia regelui atacator chiar dacă este avansată cu două câmpuri în faţa pionului său, nu îi asigură victoria.

Imediat ce regele apărării reuşeşte să ocupe colţul din faţa pionului liber, jocul se termină remiză. Este interesant că nici măcar această condiţie nu este obligatorie. Dacă regele atacului va căuta să bareze accesul apărării spre colţ, atunci el însuşi poate fi închis acolo. O astfel de luptă în colţ, am văzut deja în capitolul 9.3, în exerciţiul 1, unde regele însoţit de cal şi pion marginal, nu poate obţine decizia, deoarece nu i se permite ieşirea din colţ, pentru deblocarea propriului pion.

Un alt caz foarte important de ştiut, este cel din diagrama 108:

**108**



*Apărarea* a reuşit să ajungă pe câmpul h8 de promovare a pionului alb marginal **h**. Este interesant că nici măcar prezenţa nebunului alb nu poate oferi vreun ajutor la scoaterea regelui negru din *vizuina* sa.

Se poate obţine şi de această dată în cel mai bun caz o poziţie de pat. Să remarcăm în cazul nostru că nebunul circulă pe câmpuri albe, în timp ce colţul h8 este ele culoare neagră.

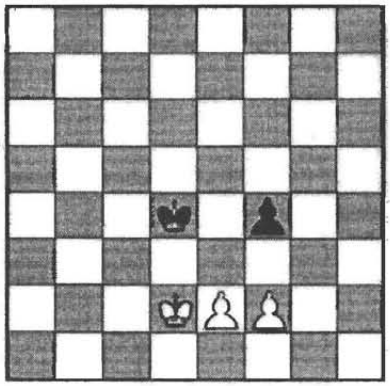
Regula generală este: **în cazul pionului marginal care se transformă pe un câmp de altă culoare decât cea pe care circulă nebunul propriu, partida este remiză dacă regele apărării ajunge în colţul de transformare**.

Desigur că altul ar fi fost rezultatul partidei dacă, în poziţia de mai sus, nebunul alb ar fi fost plasat pe oricare câmp de culoare neagră. Atunci, cu ajutorul unui şah de-a lungul diagonalei a1-h8, negrul ar fi fost constrâns să părăsească colţul h8, ceea ce ar fi dus la înfrângere.

## 10.2. Doi pioni contra unul

În diagrama 109 este dat un asemenea exemplu.

Acest gen de poziţie survine adesea în practică, uneori însă numărul de pioni poate fi de trei contra doi, patru contra trei etc.


109

Pionii se pot afla pe acelaşi flanc (ca în exemplul de mai sus), sau pot fi dispuşi pe ambele flancuri.

Când ne aflăm în poziția de mai sus, tehnica de joc este una singură şi anume: albul trebuie să schimbe unul din pionii săi, căutând să creeze o situaţie asemănătoare cu cea din diagrama 107, în care regele atacator să fie în faţa propriului pion şi prin înaintare generală, să obţină victoria.

Dacă albul începe greşit cu 1.e3+?, negrul obţine remiză după 1...f:e3+ 2.f:e3 Re4 *ațin*ându-se cu regele în faţa pionului rămas, aşa cum am arătat mai sus.

Bine este **1.f3!**; după **1...Rc4** urmează **2.e3 f:e3 3.R:e3**, urmat de **4.Rf4** şi eventual Rg5, ajungând la poziția în care regele ajunge cu un câmp în faţa pionului propriu, ceea ce îi asigură câştigul, problemă cunoscută deja de cititor.

Negrul însă poate să nu se depărteze cu regele la c4, ci să aştepte evenimentele cu **1...Rd5**; urmează **2.Rd3! Re5 3.Rc4 Re6 4.Rd4 Rf5 5.Rd5 Rf6 6.Re4 Rg5 7.Re5** zugzwang **Rg6 8.R:f4** după care albul cu doi pioni în plus, transformă fără dificultate unul din aceştia. După **1.f3** negrul mai poate face o încercare: **1...Re5**, albul însă dispune de **2.Rc3! Rd5 3.Rd3**, ajungându-se la poziția analizată după 1...Rd5.

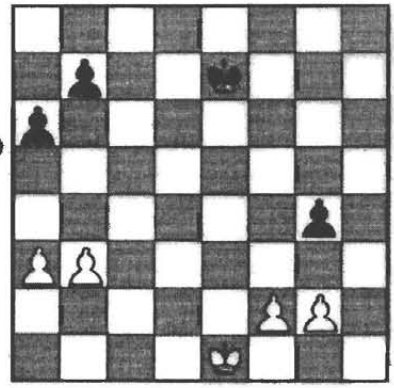
Să vedem ce ascunde mutarea 2.Rc3!: este vorba de **regula opoziției**, asupra căreia se va mai reveni. Fără a se intra în detalii, se poate vedea aici importanța ei. De asemenea se poate constata importanța enormă pe care o prezintă jocul regelui alb.

Întrucât prezența unui singur pion este ultimul avantaj material ce se mai poate deține, reiese clar că poziția prezentată se poate câştiga, numai dacă jocul regelui atacator va fi la înălțime.

De menționat este faptul că există o excepție în asemenea tip de poziție a pionilor: **când unul din cei doi pioni (grupați) se găseşte pe coloana marginală, partea în avantaj nu poate obține câştigul.**

În continuare se prezintă un exemplu din *Manualul jocului de şah*[1] de J.R.Capablanca în diagrama 110, aceasta fiind o poziție tipică pentru finalurile de pioni.

În acest caz cu pioni pe ambele flancuri, câştigul nu prezintă dificultăți. Respectând principiile enunțate de câştig, **regele alb trebuie să avanseze pentru a asigura apărarea pionilor proprii, după care se avansează acel pion, care nu are în faţa sa nici un pion inamic, cu scopul de a forma un pion liber**[2].


110

1. **Capablanca y Graupera José-Raul**, născut la Havana, Cuba, în anul 1888. A fost cel de-al treilea campion mondial oficial, în perioada 1921-1927. A introdus elemente noi în dinamismul jocului, fiind considerat un neîntrecut maestru în arta jocului în poziții simple şi finaluri. A dus la perfecțiune arta apărării. Considerat unul dintre marii genii din istoria şahului. Dispunea de o intuiție extraoridinară a jocului. Moare în anul 1940.
2. Un astfel de pion ar putea să avanseze spre transformare, poartă denumirea de **pion candidat.**

După aceasta, folosindu-se metoda **blocadei şi înlăturării**[1], se poate obţine câştigul.

Să analizăm pentru clarificare, poziţia de mai sus:

**1.Re2 Re6 2.f3 g:f3+ 3.R:f3**

Este recomandabil ca pionul liber creat, să fie cât mai depărtat de pionii adverşi rămaşi.

**3...Rf5 4.g4+ Rg5**

Pionul liber depărtat a fost obţinut; acum se poate trece la blocarea pionilor de pe flancul damei.

**5.b4 b6 6.a4 Rg6 7.Rf4 Rf6 8.g5+ Rg6**

Pentru a termina blocada de pe flancul damei, albul trebuie să împingă unul din pioni, dar care?

Dacă 9.a5, atunci după 9...b:a5 10.b:a5 rămâne cu un pion marginal, ceea ce – cum se va vedea în continuare –, nu este prea bine.

**9.b5!**

Acum după schimb, albul rămâne cu un pion pe coloana b.

**9...a5**

După ce pionii s-au blocat, regele alb mai îndepărtează odată pe cel negru.

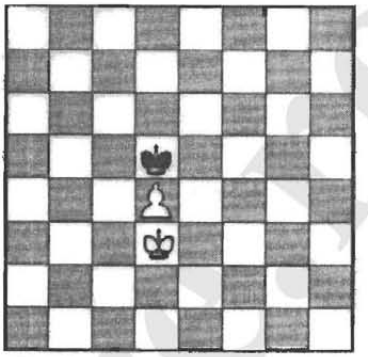
**10.Rg4 Rg7 11.Rf5 Rf7 12.Re5**

Acum când sunt necesare două mutări pentru capturarea pionului alb g5, acesta poate fi părăsit, albul mergând spre alte cuceriri.

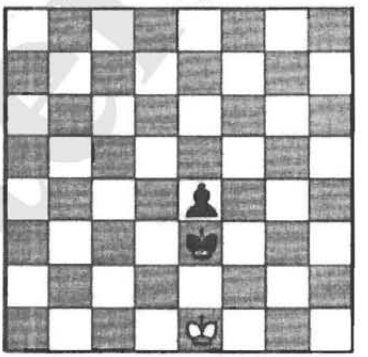
**12...Rg6 13.Rd6 R:g5 14.Rc6** urmează capturarea pionilor negri, după care albul transformă unul din pioni.

1. **Înlăturare** – eliminare prin presing (presiune)

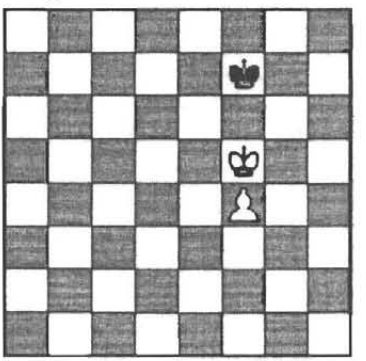
## 10.3. EXERCIŢII



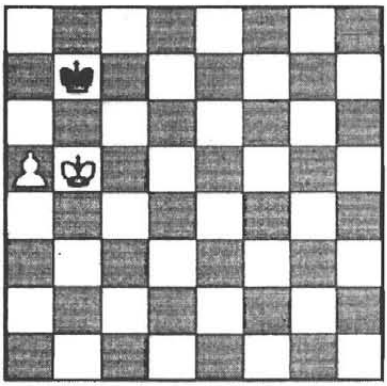
1. Albul la mutare. La o apărare corectă a negrului, poate el câştiga?



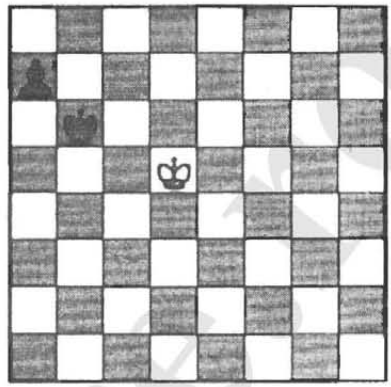
2. Care este rezultatul partidei cu:
   a – albul la mutare?
   b – negrul la mutare?



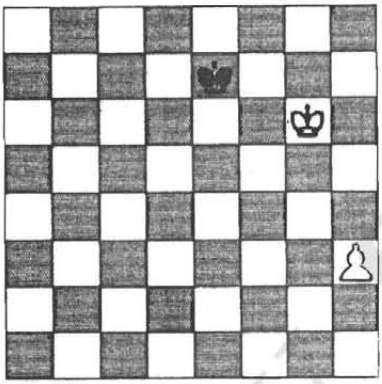
3. Cum apreciaţi rezultatul final:
   a – dacă la mutare este albul?
   b – dacă la mutare este negrul?



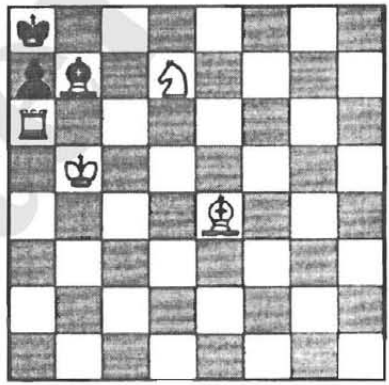
4. Albul la mutare; se poate obține câștigul?



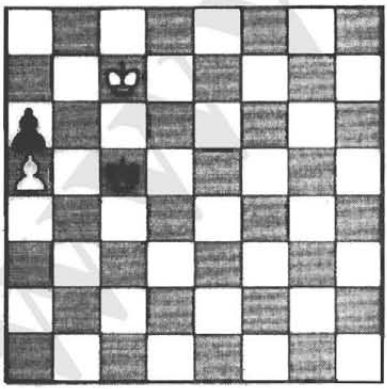
7. Negrul joacă și câștigă.



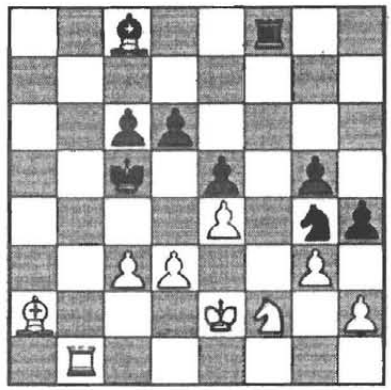
5. Albul la mutare; cum continuați?



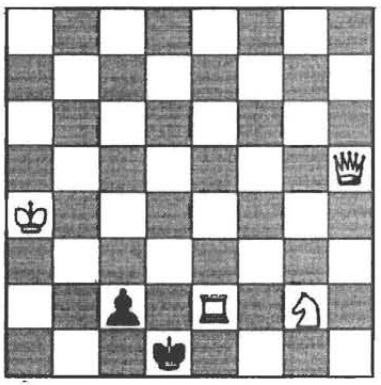
8. 2≠.



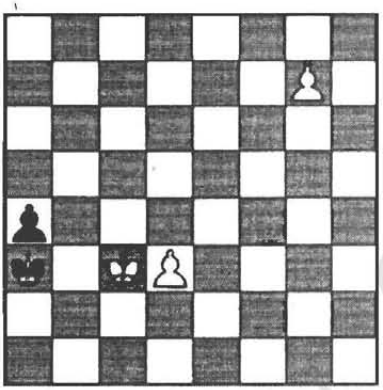
6. Albul la mutare poate salva partida?



9. Cum continuă albul?



10. 2≠



11. 4≠

## 10.4. SOLUŢII

1. Nu; după **1.Re3 Rd6 2.Re4 Re6 3.d5+ Rd6 4.Rd4 Rd7 5.Re5 Re7 6.d6+ Rd7 7.Rd5 Rd8!** unicul răspuns; oriunde mută acum regele alb, regele negru va ocupa opoziția **8.Rc6 Rc8 9.d7+ Rd8** cu remiză.
2. **a)** Cu albul la mutare, acesta trebuie să cedeze opoziția: **1.Rd1** 1.Rf1 Rd2 **Rf2** şi promovarea pionului este asigurată.
   **b)** Cu negrul la mutare: **1...Rd3 2.Rd1 e3 3.Re1** acum albul trebuie să cedeze opoziția.
   În concluzie, poziția este câştigată de negru, indiferent cine este la mutare.
3. **a)** La mutare este albul: **1.Re5 Re7 2.Rf5 Rf7** negrul nu trebuie să cedeze opoziția, prin care împiedică avansul regelui alb **3.Rg5 Rg7 4.f5 Rf7 5.f6 Rf8!** aici este necesară precizia şi rememorarea celor învățate: la 5...Re6? 6.Rg6 cu câştig **6.Rf5** desigur la 6.Rg6 Rg8! **Rf7** şi remiză.
   **b)** Dacă la mutare este negrul el va pierde opoziția şi partida: **1...Rg7 2.Re6 Rf8 3.Rf6 Rg8 4.Re7** urmată de transformarea pionului.
   Încercați să trageți concluzii prin compararea acestui exercițiu, cu cel precedent.
4. Nu; după **1.a6+ Ra7 2.Ra5 Ra8 3.Rb6 Rb8 4.a7+ Ra8 5.Ra6** este pat.
5. Albul trebuie pe de o parte să asigure promovarea pionului său, iar pe de altă parte, să îl protejeze de atacul negru. **1.Rg7! Re6 2.h4 Rf5 3.h5** şi pionul se transformă.
6. Da. Pierderea pionului său a5 fiind inevitabilă, el va face o manevră de ocolire, profitând de faptul că pionul în plus al negrului este marginal!
   **1.Rd7! Rb5 2.Rd6 R:a5 3.Rc5! Ra4 4.Rc4 a5 5.Rc3 Ra3** la 5...Rb5 6.Rb3 ajungând în opoziție **6.Rc2!** desigur nu 6.Rc4?? Rb2 **Ra2 7.Rc1 a4 8.Rc2 a3 9.Rc1 Ra1 10.Rc2** cu remiză.
7. Pentru a câştiga, negrul trebuie să asigure promovarea pionului său, cu alte cuvinte să nu permită accesul regelui alb spre câmpul b2: **1...Rb5! 2.Rd4 Rb4 3.Rd3 Rb3 4.Rd2 Rb2 5.Rd3** spre pion! **a5 6.Rc4 a4** cu transformare.
8. P. Rimkus, 1991. **1.Tc6.**
9. **1.d4+ ! e:d4 2.Cd3 ≠.**
10. **1.Ra3!c1D 2.Tb2≠;**
    **1...c1C 2.Ce3 ≠;**
    **1...Rc1 2.Dh1 ≠ .**
11. **1.g8T! Ra2 2.Rc2 Ra1 3.Ta8 a3 4.Ta3≠;**
    1.g8D? pat!;
    1.d4? Ra2 2.g8D + Ra1 3.Dg3 a3!;
    **2...Ra3 3.Tg4! Ra2 4.T:a4 ≠;**
    **2...a3 3.Ta8 Ral 4.T:a3 ≠.**

## 10.5. Dama împotriva pionului

De regulă dama câştigă în lupta cu pionul advers. În cazul când pionul în înaintarea lui a ajuns la penultima linie, situația este mult mai complicată, şansele de remiză crescând considerabil, iar metodele de atac şi apărare necesitând unele cunoştințe teoretice.

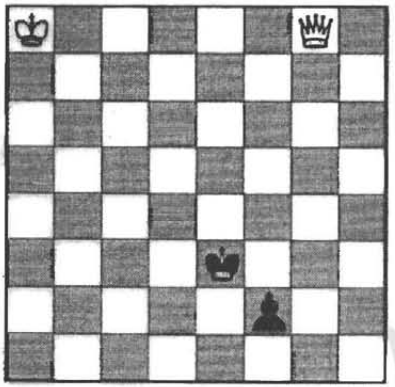
În diagrama 111, în fața amenințării de transformare a pionului negru, albul poate continua cu **1.Dc4! Rf3 2.Df1**, după care

pionul fiind definitiv blocat, va fi capturat după apropierea regelui alb, ajungându-se la un final de rege şi damă contra rege.

Ce se întâmplă însă când regele apărării poate susţine pionul său pe câmpul de transformare?

Dacă de exemplu albul în diagrama 111 ar fi continuat greşit cu 1.Dg2?, aceasta ar fi permis 1...Re2 urmat de 2...Re1 şi pionul se transformă.

111



În poziţia din diagrama 112. negrul fiind la mutare, poate transforma liniştit pionul său în damă, asigurându-şi remiza. Dacă însă albul ar putea reuşi să ocupe cu dama câmpul de transformare el blocând avansul pionului negru, el poate câştiga, aşa cum s-a arătat în exemplul precedent.

112

Desigur că negrul se opune acestei tentative; să vedem cum decurge lupta:

**1.Df4+ Rg2 2.Dh4 Rf1! 3.Dh1+ Rf2** şi dama albă nu poate ocupa singură câmpul e1, prin asemenea manevre. Să existe oare altele?

Desigur trebuie apelat la ajutoare şi este momentul să ne reamintim de ... aţi ghicit, **cooperare**, deci ajutorul regelui propriu!

Dar pentru a permite regelui alb să se apropie, trebuie să existe un procedeu, care să nu permită transformarea pionului. Aceasta se poate obţine numai prin forţarea regelui negru să se plaseze pentru un moment în faţa propriului pion. Atunci regele alb se poate apropia cu o mutare ş.a.m.d.

Să urmărim această metodă din poziţia de mai sus:

**1.Df4+ Rg2 2.De3!** tocmai această mutare prin care dama se plasează în spatele pionului liber este secretul manevrei, care îl forţează pe negru la **2...Rf1** după care **3.Df3+ Re1** îşi atinge scopul şi regele alb se poate apropia; **4.Rf5 Rd2** din nou negrul ameninţă transformarea pionului şi *„munca"* trebuie repetată de la capăt.

**5.Df2! Rd1 6.Dd4+ Rc2 7.De3!** procedeul se repetă. **7...Rd1 8Dd3+** din nou câştigând tempoul necesar **8...Re1 9.Re4 Rf2 10.Df3+ Re1 11.Rd3** urmat de mat în două mutări.

Să urmărim încă o poziţie, în care piesele atacatoare sunt foarte depărtate de pionul liber.

113

Apropierea figurilor albe va fi de durată mai lungă, dar cu aceeaşi idee:

**1.Df8 + Rg2 2.Db4! Rf1 3.Df4+ Rg2 4.De3 Rf1 5.Df3+ Re1 6.Rg7**

Iată că dama s-a apropiat rapid, a urmat şi prima mutare de apropiere a regelui etc.

Desigur că dama, din cochetărie, se putea apropia în zigzag, de exemplu 2.De7 (sau 2.Dg7+ Rf1 3.Df6+ Rg2 4.Dg5+ etc.) Rf1 3.Df6+ Rg2 4.De5 etc., dar cu puţină gândire se poate găsi o cale mai scurtă, asigurată de 2.Db4! Cu aceasta am descoperit oare regula generală de câştig? Răspunsul este da, dar numai pentru cazurile în care pionul se află pe coloanele b, d, e şi g, adică pe coloanele cailor, a damei şi regelui.

Să vedem ce se întâmplă în cazurile când pionul de pe penultima linie se află pe coloanele a şi h (ale turnurilor), sau pe c şi f (ale nebunilor).

Desigur că în diagrama 114, albul cu **1.Dg3+ Rh1** blochează pentru moment pionul liber, dar regele său nu se poate apropia; dama trebuie să plece pentru a evita patul, partida fiind remiză.

**114**

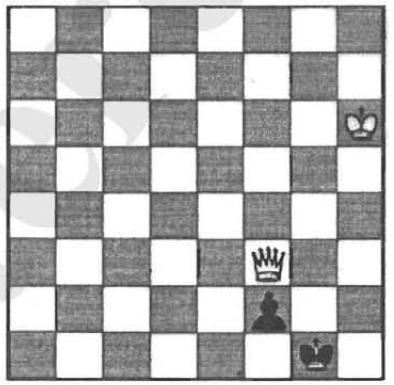
Dacă însă negrul ar mai fi avut un pion, de exemplu la b4, s-ar fi putut câştiga cu uşurinţă după 2.Df2 b3 3.Df1≠, deci pionul în plus ar fi fost fatal negrului!

Sunt şi excepţii în lupta damei cu pionul marginal şi anume atunci când regele atacului este suficient de aproape de locul transformării, putându-se obţine matul. Aceasta trebuie să fie obiectul unui studiu de final.

Să vedem cum se desfăşoară jocul în cazul pionilor de pe coloanele **c** şi **f**.

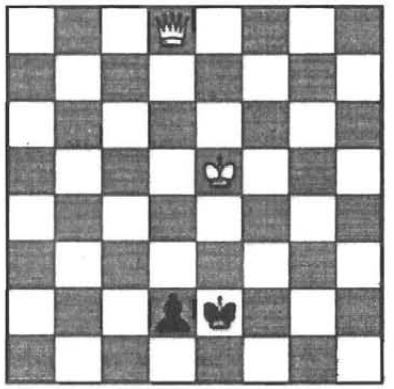
În diagrama 115 ca răspuns la 1.Dg3+ negrul nu este obligat să mute regele în faţa pionului său, ci poate profita de o particularitate a poziţiei: după **1...Rh1!** pionul ameninţă să se transforme şi nu poate fi capturat, datorită patului. De aceea nici în acest caz, regele alb nu se poate apropia pentru a realiza matul.

**115**



În mod excepţional, există şi alte poziţii de remiză, în care dama nu are posibilitatea de a da şah sau de *a lega* pionul advers, pentru a împiedica transformarea acestuia. În diagrama 116 este prezentată o asemenea situaţie:

**116**



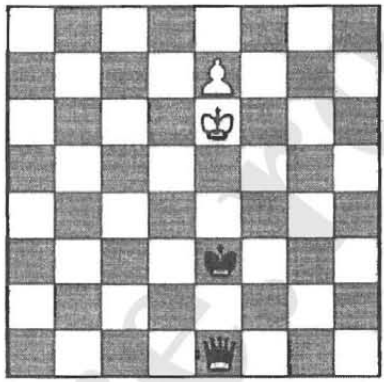
Albul la mutare nu poate câştiga; datorită faptului că cei doi regi se află pe aceeaşi coloană, dama nu dispune de şahuri pe verticală. De asemenea, regele apărării fiind pe un câmp alb iar dama atacatoare pe un câmp negru, nu este posibil nici un şah imediat pe vreuna din diagonale, în afară de aceasta, albul nu dispune imediat de o mutare a damei pe linia 2-a, care să lege pionul, pentru a împiedica transformarea lui.

Există astfel de poziţii de remiză şi cu dama alba pe penultima linie, de exemplu cu D la f7, iar R alb la e5 sau e7.

## 10.6. Exerciţii

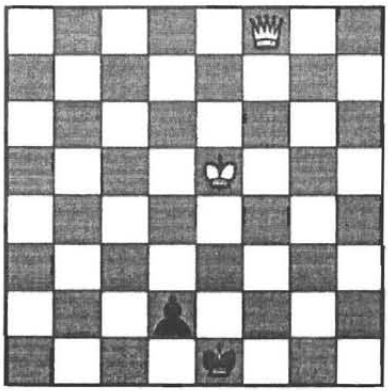
1. Albul la mutare poate câştiga?

2. Faţă de exemplul precedent, pionul b4 a fost deplasat la a4. Albul la mutare mai poate câştiga?

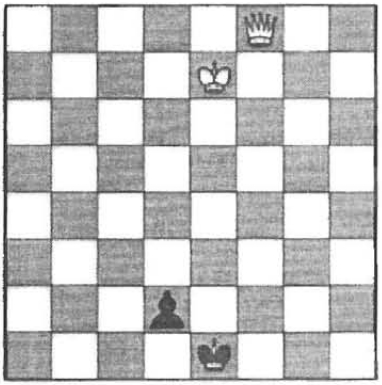


3. Negrul la mutare poate obţine câştigul? Dar dacă regele alb ar fi la e5?

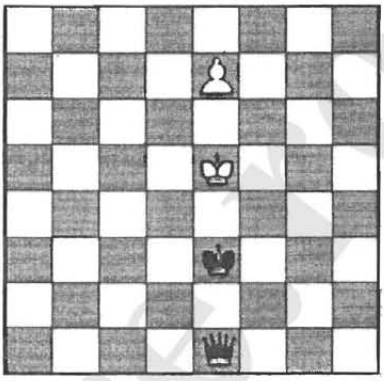
4. Albul la mutare poate câştiga? Dacă nu, din ce cauză?



5. Albul la mutare poate câştiga?



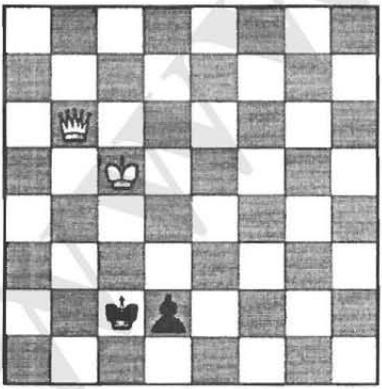
6. Albul la mutare poate câştiga?



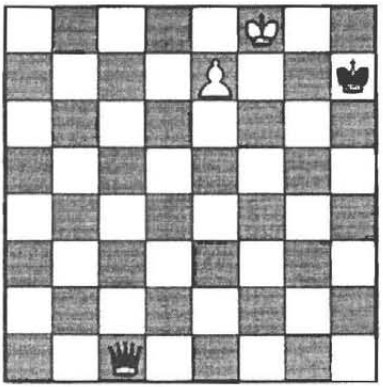
9. Ce jucaţi cu albul şi care este rezultatul partidei?

7. Albul la mutare poate câştiga? Dacă da, din ce cauză şi cum anume?

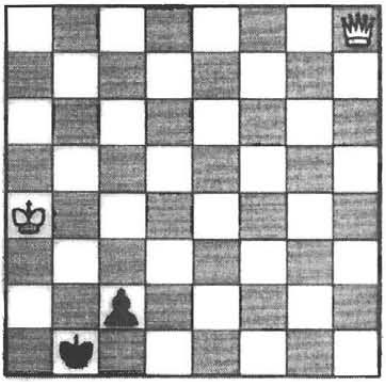
10. 3≠.



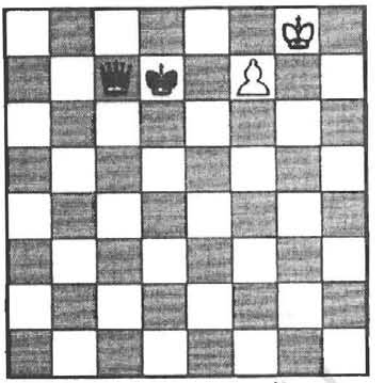
8. Faţă de poziţia precedentă, regele negru se găseşte la c2. Cum câştigă albul?



11. Negrul dă 4≠.

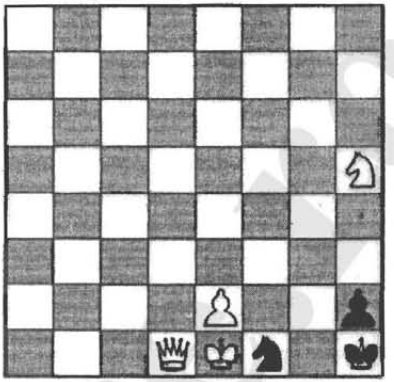


12. 4≠.

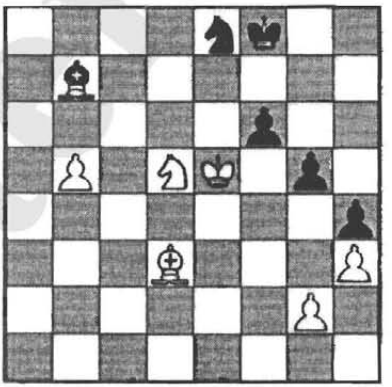


13. Care este manevra de câştig pentru negru?

14. 3≠.



15. 4≠.
Este permis şahul la prima mutare!



16. În loc să obţină o poziţie câştigată după 58.C:f6 C:f6 59.R:f6 N:g2 60. Nf5, albul a jucat 58.Re6. Ce urmează?

## 10.7. SOLUŢII

1. Prezenţa pionului negru b4 nu schimbă rezultatul: **1.Dc4+ Rb1** 1...Rd1 2.D:b4 **2.D:b4** şi albul câştigă prin manevrele studiate.
2. Apariţia unui pion negru la a4 complică întrucâtva lucrurile. Pentru a câştiga, albul trebuie să manevreze cu dama în aşa fel, încât să captureze pionul a4, fără să permită transformarea celui din b2: **1.Dc4+ Rd2 2.Db4+! Rc1 3.Da3** şi negrul pierde unul din pioni, după care se ştie deja tehnica de câştig pentru alb. Tot aici. mai există o posibilitate pentru alb, mai elegantă: **3.Dc3+ Rb1 4.Dc4 a3 5.Db3!a2 6.Dd1≠.**

3. În această poziție de excepție, cu toate că pionul apărării se află pe una din coloanele care (teoretic) permit realizarea avantajului material, aceasta nu este totuşi posibilă.
Regele negru este rău plasat şi împiedică total orice posibilitate de manevră eficientă a damei proprii, de exemplu: 1...Rf4+ 2.Rf7, sau simetric 1...Rd4+ 2.Rd7, după care în ambele cazuri, dama neagră nu poate da şah; de fiecare dată regele alb se ascunde pe aceeaşi coloană cu cel negru.
4. După G. Lisiţîn
Albul nu poate câştiga pentru următoarele motive:
a) cei doi regi sunt situaţi pe coloana **f** şi dama albă nu dispune de un şah pe verticală;
b) regele negru fiind pe un câmp negru, iar dama adversă pe unul alb, aceasta din urmă nu poate da nici un şah pe vreuna din diagonale;
c) datorită poziţiei nereuşite a regelui alb, acesta *interzice* propriei dame de a lega pionul prin 1.Da2. sau orice altă apariţie.
În consecinţă, poziţia este remiză.
5. După G. Lisiţîn
Da; este adevărat că albul nu dispune de şahuri pe verticală şi nici pe diagonale, dar el poate lega pionul: **1.Db4! Re2 2.De4+ Rf2 3.Dd3 Re1 4.De3+ Rd1 5.Rd4 Rc2 6.Dc3+ Rd1 7.Re3** urmat de mat în două mutări.
6. După G.Lisiţîn.
Nu; motivele sunt aceleaşi cu cele din exerciţiul 4.
7. După G. Lisiţîn.
Da; când dama se află mai jos de linia şaptea, câştigul este totdeauna posibil, existând cel puţin unul din cele trei procedee de joc cu dama. În cazul de faţă, dama albă poate lega pionul pe diagonală: **1.Dh6 Rc2 2.Dh2 Rc1 3.Df4 Rc2 4.Df2 Rc1 5.Rc4 d1D 6.Rc3** acum devine clar de ce mai întâi era necesar ca dama să stea la f2...
Desigur că este posibil şi procedeul cunoscut **5.De3** în locul 5.Rc4 **Rc2 6.De2 Rc1 7.Dc4+ Rb2 8.Dd3 Rc1 9.Dc3+** etc., dar după cum se vede, acesta este ceva mai lung.
8. După G. Lisiţîn.
Aici, dacă nu este posibilă legarea pionului, există însă şahul pe diagonală: **1.Dg6+ Rc1 2.Dg5 Rc2 3.Df5+ Rc1 4.Df4 Rc2 5.Df2 Rc1 6.Rc4** etc.; a se vedea soluţia de la exerciţiul precedent.
9. (A. Troiţki)
Cunoscând deja exerciţiul 3, albul se salvează prin **1.Re6! Rd4+** la 1...Rf4+ 2. Rf7! = **2.Rd7!** urmat de transformarea pionului.
10. După G. Lisiţîn.
**1.Df3+!** 1.D:d2?? pat **Re1 2.Rg2! d1 D 3.Df2≠**.
11. **1...Dc5! 2.Rf7** la 2.Re8 Dd5 3.Rf8 Dg8≠ **Df5+ 3.Re8 Dd5! 4.Rf8 Dg8≠**.
12. După G. Lisiţîn.
Apropierea regelui alb este decisivă: **1.Rb3! c1D 2.Dh7+ Ra1 3.Da7+ Rb1 4.Da2≠**.
13. **1...Dg3+** se poate începe şi cu 1...Dc4 2.**Rh8** 2.Rf8 Re6 urmat de mat **Re7** şi negrul câştigă.
14. (O. Wurzburg, 1913)
**1.Ce1 Rf2 2.Dh3** urmat de mat.
La **1...Rf1 2.Dc2**.
La **1...Rh2 2.Dg4**.
15. (H. Grazeman, 1950)
După 1.Rf2 negrul este pat!
De aceea: **1.Dd5+ Rg1 2.Dh1+!! R:h1 3.Rf2** urmat de **Cg3≠**.
16. Short-Beliavski, Linares 1992.
După **58. Re6??** jucătorul britanic a fost întâmpinat cu **58...Nc8≠**.

# Capitolul 11
# DESPRE UNELE REGULI DE JOC ÎNVECHITE. CEASUL DE CONTROL. CÂTEVA PARTIDE EXEMPLIFICATIVE ȘI SFATURI UTILE

## 11.1. Câteva reguli de joc

Ca toate jocurile, șahul nu face excepție de a oferi surpriza întâlnirii unor parteneri care nu cunosc regulamentul oficial al jocului, dar pretind – uneori cu toată tăria – că regulile pe care le știu ei sunt universal valabile și că numai pe baza acestora acceptă să joace.

Pentru a înlătura orice discuții sau îndoieli, vom prezenta câteva din cele mai frecvente neclarități exprimate de cei care nu cunosc în amănunțime regulile jocului.

Clarificările desigur se vor face pe baza regulamentului de joc oficial[1]. Despre unele reguli care trebuie respectate, s-a discutat deja mai sus.

Există unii amatori care susțin că fiecare din cei doi adversari, trebuie să înceapă partida făcând dintr-o dată, câte două mutări; sau că dacă la prima mutare albul sau negrul nu mută un pion cu două câmpuri înainte, are dreptul în schimb să execute simultan două mutări de pioni, dar cu un singur pas. Alții pretind să se pronunțe cuvântul **șah** atunci când este atacat regele, sau **gardă**, când este atacată dama.

Probabil că această cerință a ajuns la noi din vremuri trecute, când încă nu existau reguli precise asupra jocului.

După regulile actuale, nu este obligatorie anunțarea cu glas tare a celor două atacuri menționate. Cuvântul **șah** trebuie anunțat numai dacă partenerul în focul luptei, nu a observat că regele său a fost atacat și a efectuat o altă mutare, lăsându-l sub atac.

O altă părere este aceea că dacă regele atinge ultima linie adversă, atunci pentru această ispravă, se poate pune pe coloana respectivă, un nou pion în poziția lui inițială.

Ori că transformarea unui pion în damă trebuie să aibă loc în decurs de două mutări, sau că nu trebuie să aibă loc, atât timp cât pe eșichier se mai găsește o altă damă de aceeași culoare!

Alții sunt convinși că un pion se poate transforma numai în acea figură, care stă în spatele lui în poziția inițială, pe coloana respectivă.

O altă regulă învechită este aceea că dacă partenerul a atins o figură care nu dispune de nici o mutare regulamentară, el este penalizat să facă o mutare cu regele.

Este clar că toate acestea nu mai au nimic comun cu regulile actuale ale șahului.

Dacă în **timpul unei partide** se constată că partenerii joacă cu culori inversate față de cele programate (conform tragerii la sorți de la începutul concursului), partida se anulează și se joacă alta de la început, cu culorile atribuite corect. Dacă însă inversarea a fost constatată după terminarea partidei, atunci rezultatul acesteia rămâne valabil.

1. Regulamentul de joc a fost elaborat de Federația Română de Șah care, fiind afiliată la F.I.D.E. (Federația Internațională de Șah), a adoptat regulamentul acesteia.

În situaţii discutabile, trebuie cerută fie părerea unui jucător cu mai multă experienţă, fie consultat regulamentul de joc.

Pentru cei care doresc să se ocupe cu asiduitate de şah, cunoaşterea regulamentului este obligatorie.

## 11.2. CEASUL DE CONTROL

Necesitatea limitării timpului de gândire pentru fiecare din cei doi adversari în partidele de concurs, a apărut din următoarele motive:

– crearea de condiţii egale pentru parteneri, acordându-se la fiecare timpi egali de reflecţie în toate partidele;

– fiind vorba de o competiţie sportivă, aceasta trebuie încheiată zilnic într-un timp limitat.

Desigur că la început primele turnee chiar cu cei mai renumiţi jucători din lume, se jucau fără nici o limită de timp. Aceasta ducea adeseori la situaţii când unii jucători – conştient sau nu – se adânceau ore întregi în calculul mutării de răspuns, spre disperarea adversarului, asistenţei şi organizatorilor.

Nu degeaba în publicaţiile vremii, apăreau multe caricaturi care ironizau jucătorii de şah şi implicit şahul, mai ales pe tema timpului lung de gândire. Puteai vedea caricaturi în care între figurile de pe tablă era ţesută o pânză de păianjen, sau doi bătrâni bărboşi îmbrăcaţi în pantaloni scurţi de copil.

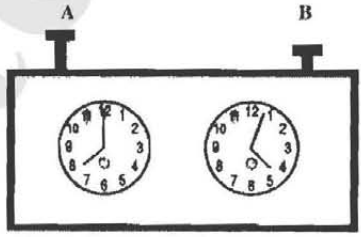
Trebuia deci găsită o metodă şi un dispozitiv de măsurare a timpului celor doi parteneri şi numai acelui timp, când fiecare din ei gândeşte înainte de a efectua mutarea sa.

Cum inventivitatea jucătorului de şah este mare, pe la mijlocul secolului trecut, s-au introdus în turneele internaţionale la fiecare masă de joc câte... două clepsidre. Nu este greu să ne imaginăm cum arătau şi funcţionau acestea; erau legate între ele cu un sistem de pârghii, ambele putând fi aplecate la orizontală sau răsturnate, în timp ce nisipul se scurgea din clepsidra jucătorului la mutare, cea a partenerului stătea la orizontală. După efectuarea mutării sale, jucătorul apleca la orizontală clepsidra proprie (stopând curgerea nisipului) şi *automat* era întoarsă la verticală cea adversă, în care nisipul începea să curgă.

Este lesne de înţeles că procedeul era greoi şi lipsit de exactitate, având o viaţă scurtă şi deseori contestată.

Astfel a apărut ideea utilizării unor ceasuri obişnuite mecanice, cu ace şi rotiţe dinţate care existau de câteva secole, singura problemă fiind de a crea un mecanism simplu pentru o dublă funcţionare. Acestea au fost bine primite de jucători şi organizatori şi se utilizează până astăzi cu puţine modificări.

Concepţia de construcţie este destul de simplă.




Două ceasuri clasice cu cadran, sunt introduse într-o cutie având o legătură între ele, printr-un sistem de pârghii şi două butoane care ies în exteriorul acestei cutii.

În desenul de mai sus, butonul A este ridicat şi ceasul de sub el este în funcţiune. Când se apasă pe acest buton, se ridică celălalt buton B, oprindu-se primul ceas şi pornind cel de-al doilea, ş.a.m.d.

Aceste ceasuri s-au perfecţionat, s-au răspândii şi se păstrează până în ziua de astăzi.

Cam în dreptul cifrei **11** de pe cadran, se află un mic steguleţ, care se mişcă în jurul unui ax. Acesta este ridicat de limba minutar de aşa manieră, încât imediat ce aceasta depăşeşte ora 12, steguleţul cade şi marchează scurgerea exectă a timpului de gândire.

În ultima perioadă se încearcă introducerea de ceasuri electronice cu cifre (display), cu contactori în loc de butoane, cu numărătoarea automată a mutărilor efectuate etc. Acestea sunt binevenite şi prezintă o atracţie în plus a acestei discipline.

Toate aceste dispozitive de control al timpului se utilizează în concursurile oficiale sau când partenerii doresc să joace partide scurte, rapide (supranumite *blitz*) cu câte 5 minute pentru fiecare, partida terminându-se când cade unul din cele două steguleţe.

Pentru cei care fac primii paşi în şah, nu trebuie să existe preocupare pentru ceas. Modul lui de utilizare îl găsim tot în regulamentul de joc.

## 11.3. PARTIDE EXEMPLIFICATIVE

Din poziţia iniţială de aranjare a figurilor, încercaţi să jucaţi câteva partide scurte, conform notaţiei de mai jos. Va trebui să fiţi foarte atenţi la toate semnele utilizate, să vă reamintiţi ce anume semnifică; la fel pentru observaţiile făcute la anumite mutări, asupra unor mutări slabe sau greşeli grave şi căutând să le memoraţi, pentru a nu comite asemenea erori în partidele proprii, sau pentru a şti să ne pedepsim adversarul, în cazurile când acesta va greşi.

**Alb : X** **Negru : Y**

**1.e4 e5 2.Dh5**

Dama albă atacă pionul negru e5 şi întinde o mică cursă, în care negrul va cădea. Atacul acesta cu dama nu este însă recomandabil, cum se va vedea mai jos. Preferabile sunt alte mutări de introducere în joc a figurilor cum ar fi 2.Cf3, 2.Cc3 sau 2.Nc4.

**2...g6??**

Tentat de posibilitatea atacării imediate a damei negrul renunţă să gândească asupra faptului că tocmai pionul său central a fost atacat. De aceea corect ar fi fost 2...Cc6 şi numai după 3.Nc4 (cu ameninţarea 4.D:f75≠), era bine 3...g6; dama trebuia să bată în retragere, dovedindu-se că astfel de atacuri cu dama de la primele mutări, nu sunt recomandabile.

**3.D:e5+**

Simultan cu şahul asupra regelui, este atacat şi turnul negru din h8.

**3...De7 4.D:h8** negrul se recunoaşte învins, căci a suferit grele pierderi materiale.

**Alb : A** **Negru : B**

**1.e4 e5 2.Nc4 Cc6 3.Df3**

Albul ameninţă un mat pe care negrul îl ignoră.

**3...Nc5?? 4.D:f7≠**

Acest tip de mat, este supranumit **matul cizmarului**, în limba germană *schuster matt*.

**Alb : C** **Negru : D**

**1.e4 e5 2.Cf3 f6?**

Negrul apără pionul atacat, dar această continuare slăbeşte poziţia de apărare a regelui său. De recomandat este 2...Cc6, 2...d6 sau contraatacul asupra pionului alb e4 prin 2...Cf6.

**3.C:e5!**

O bună metodă de exploatare a apărării slabe a negrului. Calul se sacrifică pentru a deschide poziţia regelui advers, care va fi supus atacului.

**3...f:e5?**

Acceptarea *cadoului* făcut, duce la mari neplăceri. Acesta trebuie refuzat prin 3...De7 şi după 4.Cf3 D:e4+.

**4.Dh5+**

Acum se văd consecinţele mutării slabe 2...f6?.

**4...Re7**

Nu se putea juca 4...g6; după 5.D:e5+ se pierde turnul h8.

**5.D:e5+ Rf7 6.Nc4+ Rg6?**

Din nou o greşeală; de data aceasta urmările sunt mai greu de prevăzut. Mai bine

era 6...d5 7.N:d5+ Rg6, după care prin deschiderea diagonalei de acţiune a nebunului negru c8, s-ar fi apărat punctul f5.

**7.Df5+ Rh6 8.d4+**

Regele negru a fost scos într-un teritoriu expus atacului figurilor albe.

În acest timp, toate forţele sale stau paralizate pe poziţiile lor iniţiale, fără să-şi poată ajuta cu nimic suveranul.

**8...g5 9.h4!**

După aceasta turnul alb intră şi el în joc, existând acum ameninţarea 10.h:g5++.

**9...Rg7**

Ceva mai multă rezistenţă opunea negrul după 9...d5 10.Df7! (controlând câmpul de refugiu g7 al regelui negru) Nb4+ 11.Rf1 (sau 11.c3) Nh3 12.h:g5+ D:g5 13.T:h3≠.

**10.Df7+ Rh6 11.h:g5≠**

**Alb: E** **Negru: F**

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Cd4**

O cursă prin care se oferă pionul e5...

**4.C:e5?**

Trebuia 4.c3 sau 4.C:d4

**4...Dg5!**

Acum sunt atacaţi simultan calul alb e5 şi pionul g2.

**5.Cf3 D:g2 6.Tf1 C:f3+** şi albul se recunoaşte învins.

Acestea au fost câteva partide terminate rapid, jucate de jucători începători, care au comis erori grave. Care au fost acestea? Fie că nu s-au gândit mai bine la răspunsul adversarului la mutarea următoare, sau peste 2-3 mutări; fie că au fost *lacomi* capturând fără zăbavă, dar şi fără gândire, cadourile oferite de adversar, fie că au neglijat scoaterea în luptă a figurilor, mutând pioni, care au slăbit reduta regală. Astfel de greşeli la începutul partidei comit numai începătorii. Cât timp vom asista la astfel de partide, vom fi mereu spectatorii unor asemenea dezastre pe tabla de şah. Jucătorii cu oarecare experienţă – care probabil au citit cel puţin un manual al jocului cu pricina – nu vor mai face astfel de erori; vor face altele! Să ştiţi însă că în partida de şah toţi jucătorii greşesc indiferent de nivelul de joc pe care-l au, de la începători până la mari maeştri.

Aproape că nu există jucător (chiar dintre cei profesionişti), care să nu comită cel puţin o inexactitate în cursul unei partide. Este firesc însă ca aceste greşeli să fie mai puţin grave şi mai rare, pe măsură ce jucătorul este mai experimentat şi mai bine pregătit, sau cum se spune în sport, mai bine antrenat. De aceea expresia **ŞAHUL GREŞEALĂ AŞTEAPTĂ** conţine mult adevăr, în acest joc nu va exista niciodată *un jucător* care să joace tot timpul fără greş (să lăsăm deoparte computerele; de aceea am evidenţiat cuvântul de mai sus). Aceasta înseamnă că studiul şi perfecţionarea va duce la diminuarea numărului şi gravităţii erorilor, dar nu la eliminarea lor totală.

## 11.4. CÂTEVA SFATURI UTILE

Până acum cititorul a luat cunoştinţă cu elementele principale ale nobilului joc, fiind apt să dispute o partidă, cu respectarea principalelor reguli. Dacă o va face în timpul său liber, va vedea că aceasta nu este o pierdere de timp, din contra, este o distracţie agreabilă şi instructuvă. Este clar că victoria ne oferă satisfacţie sufletească, înfrângerea o oarecare amărăciune de moment, dar în general, rămânem cu convingerea că dorim să jucăm şah în continuare, întrucât timpul se scurge în mod plăcut.

După o scurtă experienţă de aproximativ o sută de partide amicale, veţi observa că victoriile sunt tot mai dese, chiar cu adversari care înainte vă depăşeau, chiar cu prietenul care v-a învăţat să jucaţi!

Unii iubitori ai jocului vor dori să rămână la acest nivel de joc şi aceasta nu este de condamnat. Alţii însă mai îndrăgostiţi de şah,

vor dori să-şi crească nivelul de joc dobândit, să-şi măsoare forţele cu jucători redutabili, sau chiar să devină profesionişti, adică să trăiască din banii obţinuţi pentru participarea în turnee sau predarea ca profesor/antrenor a acestei discipline. Foarte mulţi poate vor dori să dezlege problemele şi studiile oferite de şahul artistic, sau să compună chiar ei astfel de probleme şi studii.

Dacă toţi aceşti pasionaţi se vor bucura pentru început de bunele rezultate ce le vor obţine, o dată cu trecerea anilor, vor fi tot mai preocupaţi de frumuseţea gândirii şi de aspectele artistice care pot crea emoţii, la fel ca operele de artă din muzică, pictură etc.

Îndrăgostitul de şah care va dori să aprofundeze jocul, ce va trebui să facă în continuare?

În primul rând va trebui să-şi adâncească procesul de gândire. Pentru viitorul jucător de turneu, aceasta înseamnă că el va trebui să fie capabil să calculeze repede şi exact toate posibilităţile ce survin în lupta ce se desfăşoară pe durata unei partide; va trebui să studieze moştenirea şahistă lăsată de marii jucători ai lumii, de la care va avea foarte mult de învăţat; va trebui să-şi însuşească teoria şahistă; va trebui să practice intens în concursuri şahul; va trebui să-şi întărească organismul din punct de vedere fizic şi psihologic.

Este clar că pe primul plan trebuie să stea pregătirea şahistă, dublată apoi de pregătirea moral-volitivă.

Care este metoda de abordare a studiului şahului?

Trebuie să-l începem în ordinea evoluţiei partidei, adică deschiderea – joc de mijloc – final sau ordinea este alta?

Despre aceasta, atât marii campioni, ca practicieni cât şi pedagogii, sunt unanimi de acord că şahul trebuie învăţat începând cu elementele sale simple şi urmând cu cele complexe, de la poziţii cu figuri puţine la cele cu figuri multe, deci începând cu finalurle, continuând cu jocul de mijloc şi terminând cu deschiderile, adică de la sfârşit la început!

De aceea, unele manuale elementare vechi în care după explicarea modului de joc, cititorului i se făcea cunoştinţă cu teoria deschiderilor, apoi cu jocul de mijloc urmat de studiul finalurilor, sunt considerate în prezent ca neadecvate.

Se înţelege că un novice este atras de perspectiva de a juca cât mai corect un număr de 8-15 mutări de la începutul partidei, însă din păcate, teoria deschiderilor şi înţelegerea ei, are la bază o serie de elemente şi subtilităţi, pe care le pot înţelege numai jucătorii cu multă experienţă.

Confruntat cu studiul deschiderilor, începătorul va memora pe de rost multe variante de deschidere, fără să le înţeleagă. Aceasta va duce la o pierdere de timp, dovedindu-se dăunătoare ca metodă şi inaplicabilă în practică, unde partida trebuie să aibă o desfăşurare normală şi conştientă pentru fiecare din jucători, cu un sens exact stabilit pentru fiecare mutare. Pot fi văzuţi mulţi amatori care afirmă că cunosc bine anumite variante de deschidere; când adversarul face însă o mutare neconformă cu teoria cunoscută de ei, aceştia sunt surprinşi, se sperie şi adeseori greşesc.

Un alt aspect este acela al însuşirii jocului de şah. Fiind un sport, acesta în primul rând trebuie practicat; nimeni nu va putea deveni un bun sportiv – de exemplu la tenis – numai prin studiul manualelor. Este nevoie ca disciplina respectivă să fie practicată, pentru a se însuşi întreaga gamă de mişcări, execuţii, procedee tehnico-tactice, etc.

Şi în şah – cu toate particularităţile sale de joc al minţii – practica este obligatorie, mai ales că dorinţa începătorului este de a trece rapid la luptă.

De aceea în capitolul următor, se vor oferi principiile generale conform cărora trebuie

condus jocul în deschidere şi se vor oferi sfaturi practice de evitare a greşelilor. Toate acestea pentru început, sunt absolut suficiente pentru a se putea juca cu succes faza de început a partidei.

Începând practicarea şahului este preferabil ca începătorul, în loc să joace multe partide într-un ritm rapid, să joace puţine, dar în mod serios, cu o gândire cât mai adâncă posibil. Şahul fiind un proces al gândirii, progresul se poate obţine prin perfecţionarea gândirii. Nu este rău să se noteze într-un caiet desfăşurarea fiecărei partide, – iar după terminare, partida să fie *analizată* fie cu ajutorul partenerului, fie ajutaţi de un jucător mai tare. Acesta va ajuta la găsirea greşelilor care au fost făcute în timpul jocului, pentru ca acestea să nu mai fie repetate în următoarele partide.

După cum s-a arătat mai sus când am vorbit despre *tempo* în jocul de şah, timpul unei partide se măsoară în mutări. Greutatea principală pentru începător, este aceea de a-şi imagina mintal, poziţia de pe tablă în viitorul cel mai apropiat – după 1-3 mutări – necesară oricărui jucător. Aceasta se numeşte capacitatea de a calcula mintal, fără a se deplasa figurile, în acest sens memorarea eşichierului (vezi exerciţiile anterioare) cu poziţia în schimbare a figurilor, prezintă dificultăţi pentru începător. Această calitate trebuie dezvoltată progresiv.

Pentru început, acesta trebuie să-şi reprezinte în minte tabla de şah goală, fără figuri, prin exerciţiile sistematice sus-amintite. De asemenea, este necesar ca exerciţiile propuse la finele fiecărui capitol să fie parcurse, ele urmărind tocmai un astfel de progres.

După cum se va vedea în continuare, la aceste exerciţii, tabla de şah se va popula treptat cu tot mai multe figuri şi pioni, iar elevul şahist, va avea treptat memorie tot mai bună, putând să reţină şi să reproducă cu exactitate, orice poziţie de pe tablă. Pentru acest motiv, exerciţiile se prezintă cu un grad crescând de dificultate, de la un capitol la altul.

Se cere găsirea unei manevre sau idei mai ascunse, care solicită isteţimea şi fantezia cititorului. Dacă acesta nu poate rezolva în totalitate exerciţiile date, nu se va trece la studierea altui capitol, decât după însuşirea completă a materiei precedente.

O altă calitate indispensabilă bunilor jucători este formarea *vederii* şahiste, de a observa toate atacurile într-o mutare ale pieselor adverse şi proprii. Desigur că însuşirile naturale îşi au aici rolul lor, dar dezvoltarea atenţiei are rolul principal. Aceasta duce treptat la o capacitate deosebită de concentrare în timpul jocului. Marii jucători au dezvoltată la extrem această însuşire.

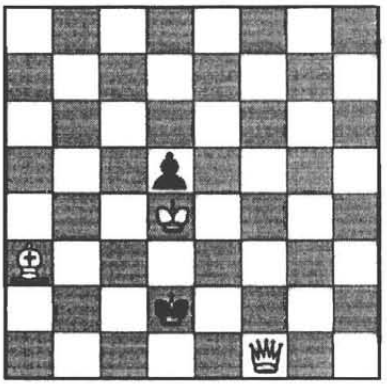
O altă etapă în dezvoltatrea jucătorului este perceperea figurilor legate; despre aceasta se va vorbi în capitolele următoare. În orice caz, prezentul manual conţine la tot pasul probleme şi exerciţii pentru antrenarea „vederii".

Multă atenţie trebuie acordată îmbunătăţirii memoriei care poate ajuta mult, mai ales în reţinerea multor idei şi principii de joc, dar şi a multor variante de deschideri, memoria în general fiind folositoare oricărei munci intelectuale.

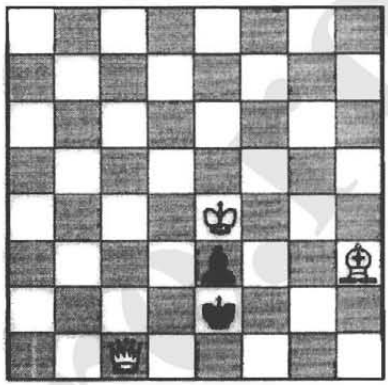
Toate aceste calităţi se obţin şi se îmbunătăţesc printr-un antrenament corect şi asiduu.

Cititorul care doreşte – benevol – să studieze şahul, s-ar putea plictisi la un moment dat, mai ales atunci când se studiază tehnica jocului, care are o amprentă (uneori aparentă) de ceva arid. În acest caz, studiul trebuie întrerupt pentru un timp scurt şi apoi reluat, în pauza respectivă căutându-se un divertisment oarecare.

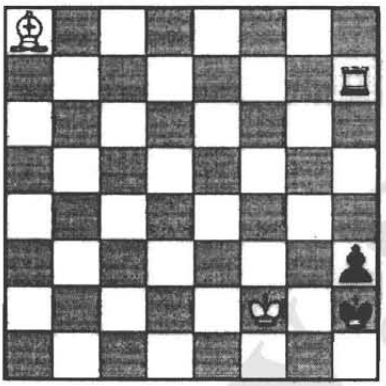
## 11.5. Exerciții



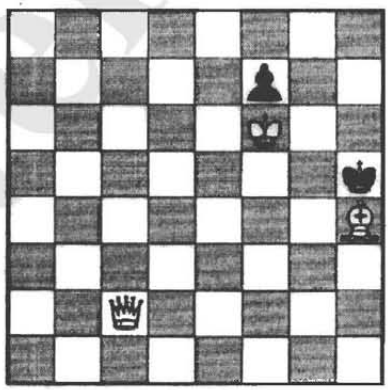
1. 2≠.



4. 2≠.

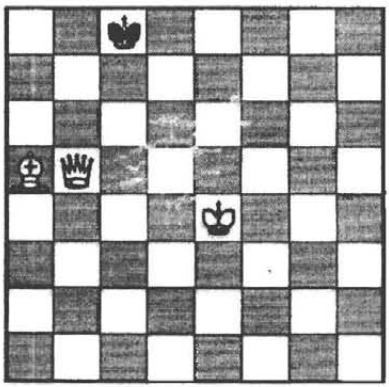


2. 2≠.



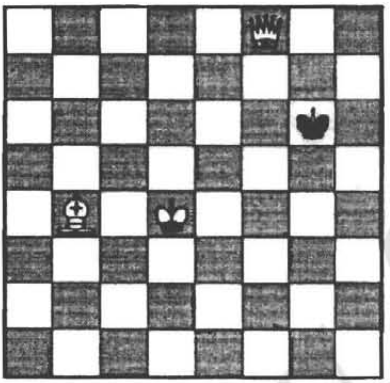
5. 2≠.

3. 2≠.



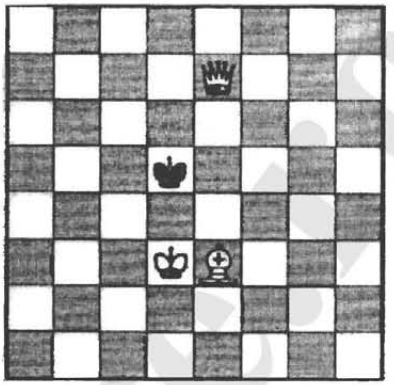
6. 3≠.

7. 3≠.

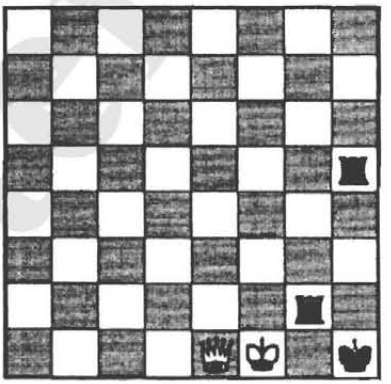


8. 3≠.

9. 3≠.



10. 4≠.



11. Albul joacă și câștigă.

12. Albul joacă și câștigă.

## 11.6. SOLUȚII

1. (T. Schönberger, 1926)
**1.Df3.**
2. (G. Ebert, 1972)
**1.Nh1.**
3. (W. Speckmann, 1966)
**1.Dc7.**
4. (M. Segers, 1933)
**1.Rd4.**
5. (R.Müller, 1974)
**1.Ne1.**
6. (W. Shinkman, 1905)
**1.Db2! Rd7 2.De5** după care la **2...Rc6**, urmează **3.Dd5≠**.
7. (W. Speckmann, 1969)
**1.Dh7 Rc8 2.Nc6**, etc. Dacă 1...Re8 2.Ne6.
8. (W. Massmann, 1968)
**1.Re4 Rh7 2.Df7 +** etc., sau 1.,Rg5(h5) 2.Df5 + .
9. (A. Deker, 1908)
**1.Rb2 Rb5 2.Dc7**, sau 1...Ra5 2.Dc6 etc.
10. (W. Evans, 1856)
**1.Nf4 Rc6 2.Rc4 Rb6 3.Nb8 Ra6 4.Da7≠**.
11. **1.De4 Thg5** 1...Thh2? 2.Df3 + - zugzwang!
**2.Dh4+ Th2 3.D:g5 + –**.
12. (Danielson)
**1.Nc6! Tf8 2.Cg6+ Rg8 3.Nd5+ Tf7**
**4.Ce5** cu câștig;
**1...Td8 2.Ct7**;
**1...Tb62.Cg6+** etc;
**1...Tg82.Cf7≠**.

www.stele.ro

## Capitolul 12

# CUM TREBUIE ÎNCEPUT JOCUL ŞI DEZVOLTATĂ LUPTA, SAU EXPLICAREA ELEMENTARĂ A DESCHIDERILOR

Să ne imaginăm că cele două armate de figuri albe şi negre sunt aşezate faţă în faţă pe eşichier în poziţiile lor iniţiale, iar la un semnal, cei doi conducători de oşti vor începe lupta.

Pe drept cuvânt cititorul şi-ar putea pune o serie de întrebări, cum ar fi:

Merită să ne gândim prea mult asupra felului cum trebuie jucată faza incipientă a partidei? Nu cumva mica noastră oaste ar putea aştepta pe loc „în tranşee" apropierea celei inamice pe care s-o respingă sau chiar să-i provoace pierderi serioase şi apoi prin contraatac să prindă regele advers?

Dacă însă „pornim" oastea pe care o dirijăm, trebuie oare să existe o anumită ordine în manevrarea figurilor, sau acestea pot să facă orice, numai să năvălească spre oastea adversă şi aceasta cât mai repede?

Dacă este vorba de o ofensivă, poate este bine să trimitem mult înainte un singur pion care să dea semnalul de luptă, sau poate să înaintăm toţi pionii, iar figurile din spate să stea în aşteptare până ce se omoară „prostimea" din faţă?

Sau poate că pionii trebuie să aştepte pe poziţii, făcând loc „boierimii" să treacă în faţă pentru a da lupta cu duşmanul? Poate ne putem aşeza cu figurile într-o formaţie de arici, redută sau alt dispozitiv care să asigure succesul luptei sau cel puţin echilibrul acesteia?

Dar dacă am trimite într-o misiune la inamic numai regina? Nu cumva aceasta prin frumuseţe, isteţime şi zâmbete mieroase s-ar putea plimba în voie prin tabăra duşmană şi să obţină mult mai mult decât o întreagă armată de bărbaţi, animale şi armament cu vitejia şi îndrăzneala lor, dar şi cu lipsă de graţie şi înţelepciune?

Oare acest început de ostilităţi trebuie privit cu seriozitate şi eventual studiat, sau nu are nici o implicaţie asupra evenimentelor ce vor urma şi deci nu este cazul să ne preocupăm de începutul partidei, sperând că mai târziu vom obţine victoria oricum?

Iată un noian de întrebări pus pe nerăsuflate şi probabil că mai sunt multe altele. Vom încerca mai jos să le lămurim cât mai clar şi detaliat.

Ştim că avem sarcina în primul rând să protejăm propriul „suveran" şi apoi să conducem oastea în aşa fel încât să obţinem victoria în timp cât mai scurt (ca număr de mutări desigur), cu pierderi de trupe cât mai reduse, şi dacă este posibil, cât mai elegant, dar aceasta din urmă este o altă chestiune, deloc obligatorie, despre care vom vedea mult mai târziu în ce constă.

Dacă oştile vrăjmaşe ar porni amândouă deodată la atac şi loviturile s-ar da cu viteză şi fără vreo ordine anume, ar rezulta un măcel, asemănător cu bătăliile de odinioară pe care le vizionăm cu atâta plăcere pe ecrane.

Dar şahul se joacă pe baza unor reguli precise şi civilizate, în care adversarii îşi oferă pe rând unul altuia, dreptul de a lovi.

Atacul fiind început de oastea albă, probabil dușmanul va trebui pentru început să pareze acest prim atac. deci să se apere. S-ar putea ca albul să-și reînnoiască intențiile agresive printr-un nou atac care să necesite o nouă paradă și tot așa. Dar la prima posibilitate, un conducător înțelept al negrelor, trebuie să contraatace pentru a înclina în favoarea sa balanța victoriei. Oricum ar fi, jucătorii de șah și-au pus probabil toate aceste întrebări (și multe altele), încercând să le aplice în joc, după care unii din ei au căutat să tragă învățăminte folositoare, care anume din idei s-au dovedit bune și care nu.

Trebuie să moștenim cu încredere experiența înaintaților noștri șahiști, aplicând deci în practică ideile care au dat rezultate bune. Nu ne rămâne decât să expunem câteva considerații utile.

Să ne imaginăm cum s-ar putea termina o luptă în care una din părți așteaptă pe poziții fixe apropierea dușmanului. Ați văzut desigur în atacurile de fotbal, rugby, handbal sau alte jocuri sportive, că echipa în atac se apropie de poarta adversă, existând tot timpul pericolul golului, transformării etc. Și în șah, jocul de apărare aste neplăcut și greu de suportat, mai ales dacă soarta regelui începe să atârne de un fir de păr.

Dar dacă am începe o ofensivă prin înaintarea exclusivă a uneia sau mai multor piese lăsând în urmă celelalte figuri? Astfel de încercări au arătat că pionii avansați fără ajutorul pieselor propii, devin victime sigure în fața dușmanului, pe de altă parte regele rămas fără un scut de apărare format din pioni, va fi în nesiguranță și foarte probabil în mare pericol.

S-au făcut încercări de a porni cu figurile „serioase" la atac în fața pionilor după ce doi-trei din aceștia au deschis un culoar de trecere, dar rămân totuși în tabără. Nici această stratagemă nu a dat rezultate mai bune, căci aceste figuri intrau sub săgețile și sulițele soldaților adverși.

Încercările cu trimiterea damei solitare la inamic s-a soldat cu slabe succese, de cele mai multe ori aceasta întorcându-se acasă ofensată, dacă nu-și găsea cumva sfârșitul pe meleaguri străine. S-a încercat atunci – și aceasta până în secolul trecut – să se întindă una sau mai multe capcane sau alte asemenea trucuri în calea năvălitorilor dușmani. Având un efect spectaculos, acestea au dat rezultate la început, dar odată cunoscute, se descoperea destul de repede și antidotul, după care trebuiau inventate altele, ceea ce nu era lesne de făcut, mai ales într-un timp limitat. Se părea că acest joc intră într-un oarecare impas de idei, în ciuda faptului că în secolul 18 geniul șahist al Franței Philidor elaborase o filosofie plină de adevăr în care susținea că sufletul partidei de șah sunt pionii. Acesta a fost un mare pas înainte al gândirii șahiste, care a permis autorului ei, să se remarce ca cel mai tare jucător al acelor timpuri.

Deodată, pe cerul șahului și-a făcut apariția o nouă stea, cum nu s-a mai văzut până atunci. Tânărul venea în Europa de peste ocean, după o serie de succese răsunătoare, pentru a-și măsura forțele cu cei mai buni jucători de pe bătrânul continent. Și aici victoriile sale au fost neîntrerupte, nimeni nu putea înțelege care este secretul acestora. Toți maeștrii jucau șah, dar el, cu toate că respecta absolut toate principiile jocului, parcă juca un altfel de șah!

Au trecut numai opt ani și scurta carieră a lui Paul Morphy[1] avea să ia sfârșit, dar a trebuit

1. **Paul Charles Morphy** (1837-1884), născut la New Orleans (SUA) avocat, învață șahul din copilărie în familie. La 13 ani câștigă cu 2 1/2 – 1/2 un meci cu cunoscutul mare maestru J. Löwenthal. În 1857 participă la turneul național din New York, pe care îl câștigă categoric. După dobândirea supremației în America, în 1858, Morphy trece oceanul unde, la Londra și Paris, învinge într-o serie de meciuri toată floarea șahului european, cu excepția englezului Staunton care a evitat cu dibăcie o asemenea întâlnire. Întors în patrie, a abandonat la scurt timp șahul din motive necunoscute. Se stinge la 47 de ani răpus de meningită.

să treacă destulă vreme, până ce gânditorii cei mai avansaţi ai şahului, aveau să descopere „secretul" jocului său şi să-l însuşească, ba chiar să-l dezvolte.

Ei bine, secretul lui Morphy – în afara unui talent de excepţie – consta în organizarea jocului pe baze strategice, o filosofie sănătoasă, confirmată strălucit de rezultatele sale practice, precum şi ale generaţiilor de maeştri care l-au succedat.

Aceste idei strategice devenite în zilele noastre principii şi legi universal recunoscute şi aprobate, vor fi prezentate mai jos. Cu aceasta se va înţelege pe de o parte cam ce este strategia în şah, iar pe de altă parte, care sunt principiile teoretice şi practice sănătoase de joc, în debutul fiecărei partide.

Mai întâi, însă este cazul să vedem ce sfaturi pentru un joc reuşit în deschidere ne-au lăsat câţiva din marii campioni:

**Emanuel Lasker**: „Raţiunea umană sănătoasă ne spune că figurile sunt nefolositoare, dacă nu lucrează. Ele sunt inactive atâta timp cât nu participă la atac sau apărare, sau atunci când au o mobilitate redusă. De aici rezultă prima povaţă pentru şahist: pentru acele figuri care în poziţia iniţială au fie zonă restrânsă de activitate, fie o mobilitate redusă, fie închid chiar unele figuri proprii, trebuie creată o mare libertate de mişcare şi o mai mare rază de acţiune.

Aceasta trebuie efectuată obligatoriu şi cât mai repede cu putinţă, în acest timp nu trebuie să se piardă pioni sau figuri, aceasta fiind deci cea de-a doua povaţă."

**Alexandr Alehin**[1]: „Mutările trebuie alese cu atenţie încă de la începutul partidei. Nimic nu este mai dăunător în şah decât şablonul. El prezintă în permanenţă pericolul de a ajunge într-o situaţie mai rea şi indiscutabil sărăceşte jocul de şah."

**Aaron Nimzovici**[2]: „Lucrul de maximă importanţă în deschidere este dezvoltarea rapidă a forţelor. De aceea pentru oricine care ştie acest lucru este distractiv să vadă cu câtă râvnă jucătorii neexperimentaţi – în această fază a partidei – fac treburi complet inutile şi străine. Se are în vedere jocul de câştigare a unui pion în dauna dezvoltării, supranumit foamea de pioni."

## 12.1. TERMINOLOGIA NECESARĂ STUDIULUI DESCHIDERILOR

**12.1.1. Dezvoltarea** constă în concentrarea forţelor propii spre centrul tablei şi spre linia de demarcaţie între tabere.

**12.1.2. Sacrificiul (jertfa).** O ofertă voluntară de material adversarului (cel puţin un pion), pentru a obţine în schimb alte avantaje.

**12.1.3.Gambit.** Deschidere în care una din părţi, pentru a obţine o dezvoltare superioară, oferă spre sacrificiu unul ori doi pioni, sau în unele cazuri chiar o figură. Cuvântul „gambit" provine din expresia italiană „dare il gambetto", ceea ce în traducere înseamnă „a pune piedică cu piciorul".

**12.1.4. Contragambit.** Când unul din jucători oferă un gambit, acceptându-l sau nu.

1. **Alexandr Alehin** (1892-1946), campion al Rusiei şi al Franţei, campion mondial între 1927-1935 şi din 1937 până la sfârşitul vieţii. Şi-a legat numele de o deschidere frecvent jucată în zilele noastre, *Apărarea Alehin*. Este considerat unul dintre cei mai buni jucători ai tuturor timpurilor, mare geniu al combinaţiei şi al jocului dinamic. Dotat cu o deosebită capacitate de muncă şi o voinţă ieşită din comun, a demonstrat că succesul poate fi obţinut prin fantezie, inspiraţie şi voinţă de victorie şi mai puţin datorită erorilor comise de adversari.
2. **Aaron Nimzovici** (1866-1935), născut în Letonia – mare maestru cu succese internaţionale remarcabile, este considerat unul din cei mai buni jucători ai lumii între cele două războaie mondiale. A formulat şi transpus în practică o filosofie extrem de interesantă asupra strategiei şi tacticii, materializată prin unanim cunscutele sale lucrări: „Sistemul meu", „Blocada" şi „Sistemul meu în practică". Ideile sale destul de puţin înţelese în timpul vieţii au fost apreciate ceva mai târziu. A avut o contribuţie extrem de importantă la dezvoltarea artei şahului.

partenerul poate la rândul său să ofere un gambit; acesta din urmă se numeşte contragambit.

Astfel după 1.e4 e5 când albul după 2.f4 oferă pionul f4 în „Gambitul regelui", negrul poate prin 2...d5 să ofere la rându-i un pion prin aşa-numitul „Contragambit Falkbeer".

Trebuie remarcat însă că în literatura de specialitate, acest termen se referă în general la un gambit propus de negru, fără ca acesta să fie vreo paradă la un gambit al albului. De exemplu Contragambitul Leton: 1.e4 e5 2.Cf3 f5 sau Contragambitul de centru: 1.e4 e5 2.Cf3 d5.

Cu acest modest bagaj tehnic, putem trece la studiul deschiderilor.

Pentru a se ajunge la lupta corp la corp între inamici, trebuie să se asigure contactul între aceştia, în urma mobilizării şi apropierii forţelor opuse. Această operaţie se numeşte **DESCHIDERE** şi se desfăşoară cât mai repede cu putinţă, de dorit în primele 8-12 mutări.

În şahul modern, faza de deschidere are o importanţă extrem de mare, fiind obiectul de studiu al jucătorilor de clasă şi al teoreticienilor, care tot timpul caută şi descoperă căi noi de luptă de la primele mutări.

De aceea jucătorii buni, trebuie să acorde o atenţie deosebită studiului începutului de partidă.

Dacă am considera însă că deschiderea este o problemă auxiliară şi că odată depăşită nu are nici o legătură cu lupta ce urmează în continuare, am comite o greşeală.

Deschiderea în mare măsură prefigurează evenimentele următoare. De aceea o deschidere rău jucată este ca o casă construită pe o fundaţie slabă.

Despre deschideri s-au scris până acum zeci de mii de manuale. Cititorul începător în tainele şahului nu trebuie însă să studieze în detaliu deschiderile. Este suficient să cunoască ideile principale care stau la baza câtorva deschideri şi principiile conform cărora trebuie organizată lupta dintru început. Cu această concepţie va fi redactat materialul care urmează.

## 12.2. Primul principiu: dezvoltarea rapidă a forţelor

Asemănător războiului adevărat, tabăra care reuşeşte să pregătească mai repede trupele pentru luptă, are avantaj. De aceea orice întârziere în mobilizarea forţelor, echivalează cu înfrângerea. Conducătorul care va întârzia în astfel de situaţii, riscă nu numai pierderea luptei, ci şi un dezastru total chiar de la bun început.

Acelaşi lucru în şah: cel care iroseşte câtiva **timpi** în deschidere, de regulă va pierde şi încă destul de repede, chiar dacă aceşti timpi pierduţi sunt legaţi de capturarea de material advers, cel mai adesea pioni.

În această privinţă J.R. Capablanca a recomandat acceptarea capturării de material, numai atunci când pierderea de timp legată de aceasta, nu depăşeşte doi timpi.

La începutul jocului se recomandă **dezvoltarea figurilor cu maximum de rapiditate** (evident ca număr de mutări), pe poziţii cât mai active.

Trebuie să căutăm totodată – pentru că lupta a început deja – ca prin mutările noastre, să deranjăm cât mai mult posibil pe adversar, în intenţiile sale de a termina rapid mobilizarea forţelor.

Este clar că nu vom urmări să mobilizăm pentru atac regele propriu. Datorită rolului său special, vom căuta să-i asigurăm o existenţă cât mai lipsită de griji, prin executarea rocadei.

Mobilizarea cea mai adecvată este considerată aceea de împingere spre centru la prima mutare a unuia din pionii de pe coloanele **d** sau **e**. Şi alte mutări, de exemplu scoaterea unuia

din cai spre centru, sunt bune. Avansul pionilor centrali este util, mai ales pentru faptul că deschide drum pentru ieşirea nebunilor, a cailor, sau chiar a damei şi – mai târziu – a turnurilor.

După avansul pionilor centrali, de obicei se introduc în joc caii, nebunii şi se evacuează grabnic regele sprre colţuri. Turnurile în general trebuie plasate pe coloanele **d** şi **e**. Introducerea prea devreme în joc a damei, procedeu mult dorit de începători, este prematură. Aceasta poate aduce succese parţiale, numai în compania unor jucători foarte slabi; cei buni însă, ştiu să se apere corect şi apoi prin contraatacuri cu tempo asupra damei să o gonească, obţinând totodată avans în dezvoltare.

De altfel în toate stadiile unei partide, importanţa unui tempo este mare. Pentru acest motiv, mai ales în faza de deschidere, deplasarea aceleeaşi figuri sau pion de două – sau chiar mai multe – ori fără un scop precis şi bine justificat, nu este recomandabilă. Este preferabil ca în acest timp să introducem în joc alte figuri inactive, de pe poziţii iniţiale.

Trebuie remarcat faptul că este bine ca pionii şi figurile **dezvoltate**, să fie plasate direct pe poziţii cât mai active, pentru a nu fi necesar mai târziu să le mai mutăm odată, în căutarea unor asemenea poziţii.

Renunţarea de a dezvolta cât mai rapid figurile proprii sau deplasarea repetată a acestora, este echivalentă cu rămânerea pe linia de plecare sau baterea pasului pe loc, după ce s-a luat startul într-o cursă de alergare.

Aceeaşi apreciere negativă trebuie să aibă anumite mutări cu pionii laterali, atât de frecvente la jucătorii începători. Pe lângă faptul că aceste mutări de pioni sunt mari pierderi din tempo-urile afectate dezvoltării, ele crează o serie de slăbiciuni în poziţia proprie, aşa cum se va vedea în continuare.

Dezvoltarea unor figuri pe poziţii mai puţin active, de exemplu după mutările 1.e4 e5 prin dezvoltarea 2.Ce2, are defectul că plasează calul alb pe o poziţie mai puţin agresivă decât, să spunem, la f3 (unde atacă direct pionul negru e5), dar în plus, acesta închide atât posibilitatea de dezvoltare imediată a nebunului pe diagonala f1-a6, cât şi ieşirea damei pe diagonala d1-h5. După 2.Cf3, apărarea 2...Nd6? este complet greşită: nebunul negru are câmpuri mai bune de dezvoltare, de exemplu la c5 sau b4; în plus, el blochează posibilitatea de a muta pionul negru d7, pentru a crea posibilitatea de dezvoltare a Nc8.

Depăşirea adversarului în dezvoltare creează o serie de premise pentru ofensivă, mai ales contra punctelor slabe ale acestuia.

Dar faptul că am reuşit să dezvoltăm la un moment dat mai multe figuri, nu înseamnă prea mult, dacă acestea nu au fost dezvoltate pe poziţii cât mai active şi centrale.

În legătură cu aceasta, este bine ca începătorul să reţină (practica a confirmat-o) că niciodată nu trebuie începută ofensiva, înainte de terminarea dezvoltării majorităţii forţelor.

Încercări premature de atac cu un număr redus de figuri, în cazul unei apărări precise a inamicului, de cele mai multe ori este sortită eşecului; firava oaste de două-trei figuri, se va pierde, fiind înghiţită de cohortele duşmane.

Din cele de mai sus, cititorul a înţeles deja că în general, mobilizarea forţelor trebuie făcută pe coloanele centrale şi pe diagonalele importante, pentru ca imediat după terminarea dezvoltării, acestea să poată trece la operaţiuni active, eventual la o luptă corp la corp cu inamicul, ajutându-se desigur unele pe altele.

După aceste consideraţii, se poate oferi ca o sinteză, un fel de schemă-plan de dezvoltare:

- avansul pionilor centrali **e** şi **d** sau cel puţin a unuia dintre ei cu doi paşi;
- dezvoltarea figurilor uşoare, preferabil mai întâi a cailor, apoi a nebunilor;
- evacuarea din centru a regelui (rocada), despre care se va vorbi în continuare;

- dezvoltarea damei, pentru a permite legătura între turnuri;
- dezvoltarea turnurilor (de regulă a celui care nu a fost deplasat prin rocadă) spre coloanele centrale.

În continuare sunt prezentate câteva partide exemplificative, în care vor fi evidențiate cazurile de nerespectare a primului principiu de dezvoltare.

**A) 1.e4e52.Cf3**

Indiscutabil, cel mai indicat câmp pentru cal: centralizarea și atacarea directa a pionului negru.

**2...Nd6?**

Greșeală tipică pentru începători, despre care s-a vorbit deja. Corectă este apărarea pionului prin 2...Cc6, 2...d6 sau contraatac asupra pionului e4 prin 2...Cf6.

**3.Nc4 Cf6 4.d4**

Pe lângă că se asigură ieșirea Nc1, se amenință imediat 5.d:e5

**4...C:e4 5.d:e5**

Acum Nd6 trebuie să mute, deci pierde un tempo.

**5...Nc5**

Două figuri negre atacă pionul f2; albul dispune însă de o continuare foarte puternică.

**6.Dd5!** prin care amenință mat și atacă simultan cele două figuri negre.

**6...N:f2+ 7.Re2** și negrul pierde o figură. Deplasarea repetată a celor două figuri negre în detrimentul dezvoltării, a fost aspru și imediat pedepsită.

**B) 1.e4 e5 2.Cf3 f5?!**

Un contragambit care a dat oarecare rezultate practice negrului, considerat de teoreticieni[1] ca nu îndeajuns de corect.

**3. e:f5 d6 4.d4**

Încercarea de apărare a pionului f5 prin 6.g4 permite replica 6...h5! cu recâștigarea lui în condiții favorabile negrului.

**4...e4 5.De2**

Pentru a nu deplasa încă odată Cf3; se închide însă diagonala de dezvoltare a Nf1.

**5...De7! 6.Cg5 Cf6!**

6...N:f5 ar fi permis 7.Db5+ urmat eventual de 8.D:b7.

**7.g4 h5 8.Nh3 h:g4 9.N:g4 g6! 10.Ce6**

Nu merge 10.f:g6?? N:g4 – +.

**10...g:f5 11.C:f8 R:f8** albul pierde Ng4. care nu dispune de nici un câmp de refugiu, vezi diagrama 117. Pierderea de timp a albului pentru apărarea pionului f5 și trei mutări de cal, l-au dus la întârziere în dezvoltare și pierdere de material.

117

**C) 1.e4 e5 2.Cf3 d5?!**

Un alt contragambit cu valoare îndoielnică.

**3.e:d5 D:d5**

Preferabil era 3...e4; acum dama neagră va fi supusă atacului, cu câștiguri de tempo.

**4.Cc3 De6 5.Nb5+**

În vederea unei rocade rapide.

**5...Nd7**

La 5...c6 6.Na4, urmat eventual de Na4-b3.

**6.0-0 N:b5 7.C:b5 Nd6**

Parează atacul la c7, dar negrul deja a rămas în urmă cu dezvoltarea; caii săi încă nu au pornit în cursă!

1. **Teoreticieni** – specialiști în studiul, cercetarea și eventual publicarea sistematică a rezultatelor muncii lor, în domeniul tuturor fazelor partidei, îndeosebi a deschiderii și finalului.

**8.Te1 f6**

Contracarează 9.C:e5.

**9.d4 a6 10.d:e5 f:e5**

La 10...N:e5? 11.C:c7+ cu câştigul damei.

**11.C:e5** vezi diagrama 118.

Negrul nu poate lua nici unul din caii albi căci pierde dama.

Rezultatul superiorităţii în dezvoltare a albului este clar: acesta a cucerit un pion, figurile sale atacă decisiv, în timp ce negrul a rămas cu regele în centru şi nu se vede cum poate continua satisfăcător, fără noi pierderi materiale.

**118**

**D)** Şi acum una din cele mai frumoase partide din practica şahului, în care putem urmări jocul genial al celui care a fost marele Paul Morphy.

**Morphy - Consultanţi**
Paris, 1858

**1.e4 e5 2.Cf3 d6**

Una din apărările solide ale negrului.

**3.d4**

Să urmărim modul de dezvoltare al albului; pionul negru este atacat în mod consecvent, iar cei doi pioni centrali albi, au deschis diagonalele nebunilor proprii.

**3...Ng4?!**

Preferabil erau 3...Cd7 apărând pionul e5, 3...Cf6 contraatacând pionul e4, sau chiar 3...e:d4.

**4.d:e5 N:f3**

Forţat, deoarece 4...d:e5? pierde un pion după 5.D:d8+ R:d8 6.C:e5.

**5.D:f3 d:e5**

Nebunul negru a făcut două mutări; rezultatul este că albul are avantaj în dezvoltare şi perechea de nebuni, o armă periculoasă în poziţii cu caracter deschis, cum este cea de faţă.

**6.Nc4**

Dezvoltare şi ameninţare de mat.

**6...Cf6**

Parând matul, negrul nu a observat dubla lovitură care urmează. Mai bine era 6...Dd7, cu toate că după 7.Db3 urmată de mutările normale de dezvoltare Cc3. 0-0 şi Tfd1, negrul ar fi întâmpinat multe dificultăţi. La 6...Df6 7.Db3 b6 9.Cc3 albul ar fi fost superior dezvoltat.

**7.Db3**

Atacul dublu asupra pionilor b7 şi f7 are drept efect câştigul cel puţin al unui pion.

**7...De7**

Relativ cel mai bine; negrul este de acord să cedeze un pion după 8.Db7 Db4+, pentru ca prin schimbul damelor să scape de atac. Evident, nu era corect 7...Dd7? 8.D:b7 Dc6 9.Nb5 cu câştigul damei.

**8.Cc3!**

Iată aici cum este ilustrat primul principiu de joc în deschidere: este necesară dezvoltarea rapidă, iar nu pierderea de timp legată de capturarea pionilor!

**8...c6**

În loc de a dezvolta figuri, negrul se vede obligat să piardă un nou tempo, pentru a apăra pionul b7.

**9.Ng5**

Cu această legare a Cf6, albul încheie dezvoltarea.

**9...b5?**

Dacă acum albul retrage nebunul, ar putea urma eventual 10...Cbd7, urmat de dezvoltarea oarecum normală a pieselor. De aceea

albul trebuie să joace energic pentru a putea realiza avantajul său de dezvoltare. Mai multă rezistență opunea 9...Dc7.

**10.C:b5!** (vezi diagrama 119)

Un moment foarte important. Albul sacrifică un cal, pentru a deschide diagonale și coloane, de-a lungul cărora figurile albe vor ataca regele negru rămas în centru. Acest sacrificiu nu este întâmplător, ci se bazează pe unul din principiile luptei șahiste: cel care a reușit să-și depășească adversarul în dezvoltare, trebuie să forțeze cu orice preț deschiderea jocului (coloane, diagonale), pentru că are totul pregătit pentru a pune stăpânire pe ele.

**119**

Pe de altă parte, cel care a rămas în urmă cu dezvoltarea, trebuie să evite deschiderea jocului, deoarece nu are figurile pregătite pentru a duce o luptă deschisă, căci coloanele și diagonalele deschise, vor trece repede în stăpânirea celui mai bine dezvoltat.

**10...c:b5 11.N:b5+ Cbd7 12.0-0-0**

Cu amenințarea 13.N:d7+.

**12...Tad8**

Nu este suficient 12...Db4, din cauza 13.N:f6 g:f6 (13...D:b3 14.N:d7≠) 14.N:d7+.

**13.T:d7 T:d7 14.Td1**

În urma sacrificiilor făcute, albul are acum un turn mai puțin. Ce a obținut în schimb? El a reușit să lichideze Cd7 (un apărător foarte important al poziției negre) și a introdus imediat în joc turnul h1.

În schimb negrul a jucat atât de neinspirat deschiderea, încât nu poate introduce în joc pentru apărare nici Th8, nici Nf8; în plus regele său rămas în centru, va fi o victimă sigură.

**14...De6**

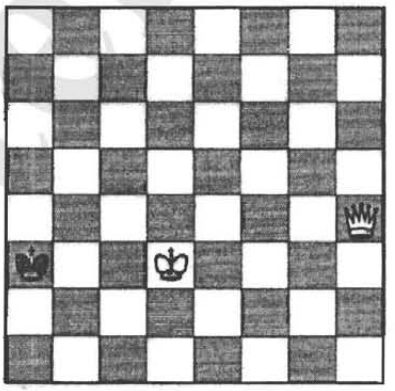
Și aici 14...Db4, pierde după 15.N:f6.

**15.N:d7+ C:d7 16.Db8+! C:b8 17.Td8≠**

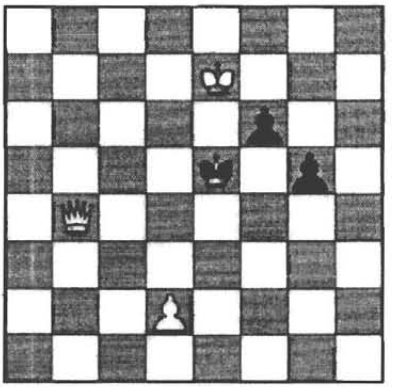
Un final strălucit; Morphy a trebuit să calculeze cu exactitate până la sfârșit combinația începută cu șapte mutări mai devreme!

În legătură cu acest prim principiu, se recomandă ca mobilizarea forțelor să fie încheiată în primele opt, până la douăsprezece mutări.

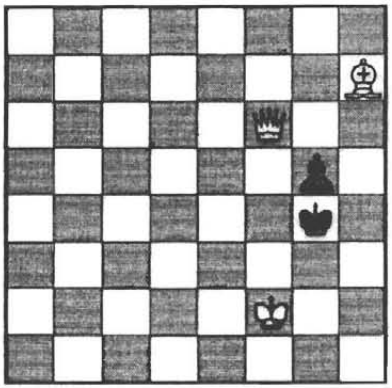
## 12.3. EXERCIȚII



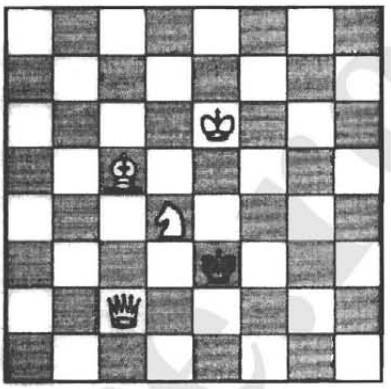
1. 2≠.



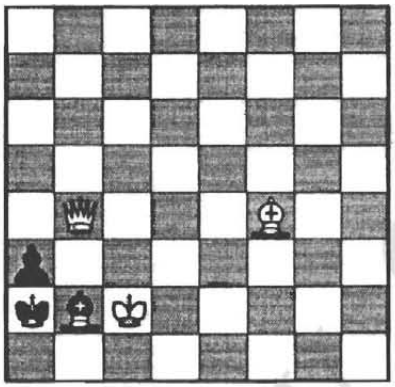
2. 2≠.



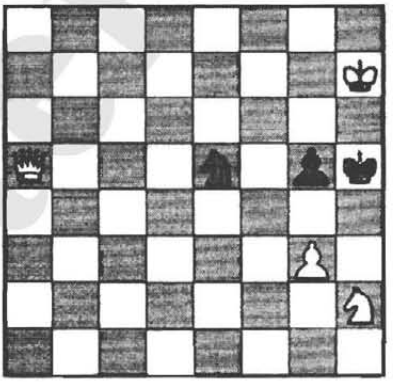
3. 2≠.



6. 2≠.

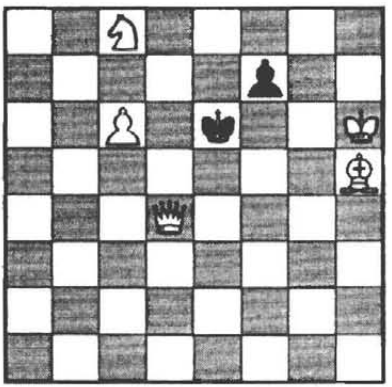


4. 2≠.

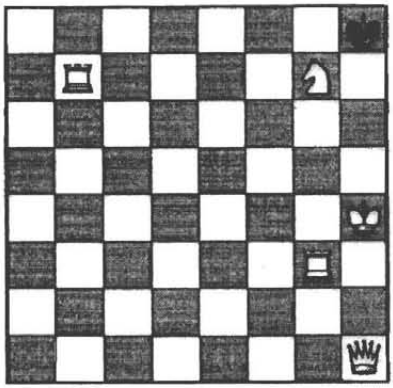


7. 2≠.

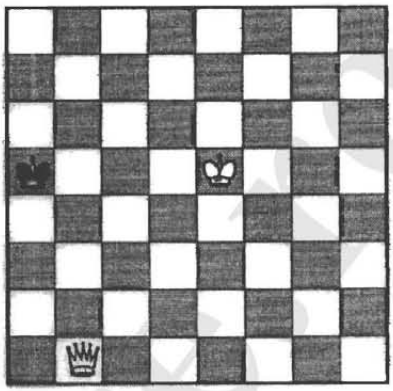
5. 2≠.



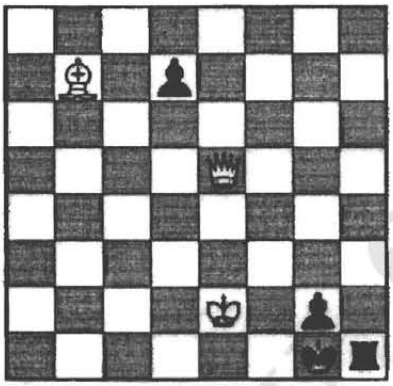
8. 2≠.



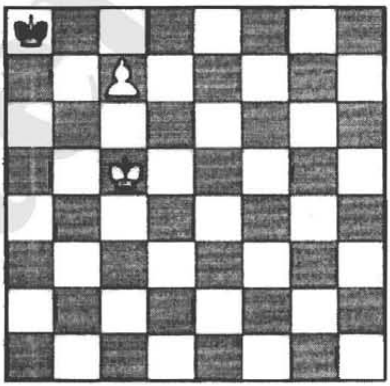
9. 2≠.



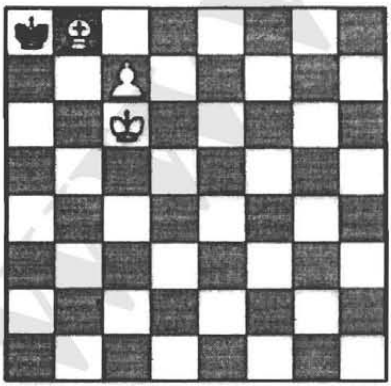
12. 3≠.



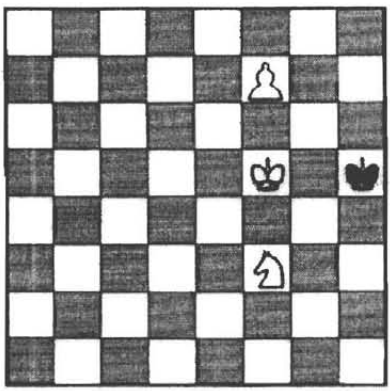
10. 2≠.



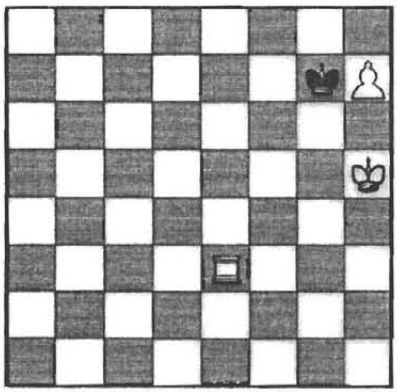
13. 3≠.



11. 3≠.



14. 3≠.



15. 3≠.

## 12.4. SOLUŢII

1. (T. Kardos, 1971) **1.Rc2**
2. (A. Kolrausch, 1974) **1.d3**
3. (J. Abott, 1902) **1.Dh8**
4. (G. Mathews, 1974) **1.Ne5**
5. (T. Dawson, 1920) **1.b8C**
6. (F. Eistleituer, 1982) **1.Nd6**
7. (M. Docker, 1967) **1.De1**
8. (A. Chéron, 1936) **1.Nf3**
9. (E. Cook, 1896) **1.Da1**
10. (N. Petrovici, 1959) **1.Dd5**
11. (A. Mackenzie, 1891) **1.Na7! R:a7 2.c8T**
12. **1.Rd5 Ra6 2.Rc6**, etc;
    **1...Ra4 2.Rc4** etc.
13. (H. Meyer, 1910) **1.Rc6 Ra7 2.c8T**
14. (P. Terngren, 1928) **1.f8T! Rh6 2.Tf7** etc.
15. (W. Pauly[1])
    **1.h8T! R:h8 2.Rg6 etc;**
    **1...Rf7 2.Rh6 Rf6 3.Tf8 ≠;**
    **1...Rf6 2.Th7 Rf5 3.Tf7 ≠.**

## 12.5. Principiul al doilea: lupta pentru centru

Încă de la începutul manualului, s-a arătat că centrul eşichierului îl formează câmpurile d4, e4, d5 şi e5. S-a luat cunoştinţă de faptul că fiecare figură cu cât este mai centralizată, cu atât controlează o zonă mai largă, adică dă un randament superior.

Ne-ar interesa însă, dacă în jocul de şah aceste lucruri pot avea vreo importanţă practică din care să tragem foloase.

De multă vreme s-a ajuns la concluzia că ocuparea centrului tablei prezintă cea mai mare importanţă şi oferă avantaj celui care-l deţine, în special în deschidere şi jocul de mijloc.

Figurile centralizate care ocupă centrul restrâns sau chiar pe cel extins, sunt mai active (numai turnurile fac excepţie) şi în consecinţă reprezintă o forţă de şoc pentru oastea adversă. Orice figură plasată central, dintr-o singură mutare, poate ajunge în orice parte a tablei pentru atac sau apărare.

Mai există însă un aspect: dacă una din părţi domină centrul cu figurile sale, este clar că forţele adversarului, de cele mai multe ori, sunt dislocate către extremităţile tablei, cu mobilitate redusă din cauza unui spaţiu de manevră insuficient şi cu o slabă cooperare (uneori chiar inexistentă) între ele. Toate acestea atrag o capacitate redusă de luptă a acestora, deci un randament scăzut.

Din toate aceste consideraţii, cel de-al doilea principiu **lupta pentru ocuparea centrului** prezintă o mare importanţă în faza incipientă a luptei.

Practic aceasta înseamnă că încă de la primele mutări, figurile nu trebuie dezvoltate la întâmplare, ci în direcţia punctelor centrale d4, e4, c4, f4 (d5, e5, c5, f5 pentru negru) sau chiar a celor din jumătatea inamică d5, e5, c5, f5 (d4, e4, c4, f4 pentru negru): dacă nu le putem ocupa cu pionii sau cu figurile proprii, este bine să creăm cel puţin un **control** sau chiar o **presiune** asupra lor, nepermiţând armatei adverse să se instaleze pe poziţii centrale. Dacă aceasta s-a întâmplat totuşi, putem

1. **Wolfgang Pauly** (1876-1934), matematician, astronom, jucător la tablă şi compozitor de geniu român. A compus 4000 de probleme de toate genurile, în afara studiilor. Este unul dintre cei mai renumiţi problemişti ai lumii cu idei originale şi profunde.

încerca să o gonim de acolo. Fireşte, partenerul va căuta de asemenea să rezolve cât mai favorabil pentru al problema strategică a luptei pentru ocuparea centrului.

Rezultă că încă de la primele mutări are loc o confruntare a părţilor în luptă astfel:

- fiecare trebuie să ocupe cât mai rapid şi cât mai mult din zona centrală;
- fiecare trebuie să împiedice (sau cel puţin să limiteze) încercările adversarului de ocupare a centrului, prin capturarea sau schimbul figurilor acestuia, care luptă pentru stăpânirea punctelor centrale.

În cursul acestor ostilităţi, rolul principal îl vor juca piesele cu valoarea cea mai mică: pionii. Aceştia, atacând câmpurile centrale, vor împiedica accesul în acea zonă a figurilor adverse.

Dacă – susţinuţi de figuri – pionii centrali se pun în mişcare, pot mătura totul din calea lor. Dacă însă pionii puşi în mişcare nu sunt susţinuţi de figuri, pot deveni ţinte uşor de înlăturat de către inamic. Pe de altă parte, încercarea de a juca numai cu figurile – fără pioni – duce la insucces, pentru că acestea vor fi lipsite de scutul de protecţie pe care îl oferă pionii şi astfel nu ar avea puncte de sprijin, neputând să lupte cu falanga de pioni adverşi.

Să vedem în continuare câteva păreri ale unor jucători celebri, în această privinţă.

**Rudolf Spielimann**[1]: „Totdeauna aveţi grijă ca centrul să fie puternic! Dar el este puternic numai atunci când nu este periclitat. Este preferabil să avem în centru un pion perfect apărat, decât trei sau patru pioni, a căror apărare ar crea probleme."

**J.R.Capablanca**: „Ocuparea centrului este esenţială pentru o dezvoltare completă şi sănătoasă. Stăpânirea câmpurilor centrale este esenţială de asemenea şi în jocul de mijloc, ca bază pentru oricare atac asupra regelui advers, în sfârşit, subminarea centrului advers este unul din avantajele strategice pentru care se duce lupta atât în deschidere, cât şi în jocul de mijloc."

Să urmărim o partidă exemplificativă, şi lupta de idei de ambele părţi, pentru stăpânirea centrului.

**Cigorin[2] - Steinitz[3]**

Partida a treia din meci, Petersburg 1891.

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.b4**

Gambitul acesta introdus în practică de Evans[4] conţine ideea de a sacrifica pionul lateral **b**, pentru a forma o tripletă de pioni centrali c3, d4, e4.

**4...N:b4 5.c3 Na5 6.0-0 Df6 7.d4 Ch6** (vezi diagrama 120).

Probabil ceva mai bine era 7...Cge7. cum a continuat, de altfel Steinitz în alte partide. În schimbul pionului sacrificat, albul a obţinut un avans în dezvoltare şi un centru de pioni mult dorit. Să urmărim în continuare cum reuşeşte el să profite de aceste avantaje.

**8. Ng5 Dd6 9.d5 Cd8 10.Da4 Nb6 11.Ca3** cu ameninţarea 12.Cb5

1. **Rudolf Spielmann** – jucător austriac şi suedez, născut la Viena în 1893. Câştigător a numeroase turnee internaţionale şi meciuri în perioada 1909-1935. A avunt un stil de loc romantic, combinativ, plin de imaginaţie. Publicist şahist, a scris cartea-ghid „Richtig Opfern" pe tema artei sacrifciului.
2. **Mihail Cigorin** (1850-1908) – cel mai bun jucător rus din acea perioadă, câştigător a numeroase turnee internaţionale. A pierdut cele două meciuri jucate cu Steinitz în 1889 şi 1892 pentru titlul mondial. Jucător genial, a criticat punctele slabe ale concepţiilor moderne ale lui Steinitz, care nu totdeauna ţineau cont de dinamismul jocului. Este considerat fondatorul şcolii ruse de şah.
3. **Wilhelm Steinitz** (1836-1900), născut la Praga, a trăit în Austro-Ungaria, Anglia şi SUA. Primul campion mondial, în perioada 1866-1894. Principala sa lucrare „Modern Chess Instructor" a pus bazele jocului poziţional, în care planul stategic are primul rol iar combinaţia numai un mijloc tactic de execuţie.
4. **William David Evans** (1790-1872), născut în Anglia, căpitan de marină, jucător pasionat dar fără rezultate internaţionale cunoscute. „Gambitul Evans" a trezit interesul multor maeştri de renume mai ales în secolul trecut; se utilizează arareori şi în zilele noastre.

120

**11...c6 12.Ne2**

Eliberând câmpul c4 pentru cal.

**12...Nc7 13.Cc4 Df8**

Bilanțul deschiderii este fără îndoială favorabil albului; cu prețul unui pion toate figurile sale au fost dezvoltate pe poziții active cu avantaj de spațiu, iar regele este bine asigurat.

În acest timp, negrul a pierdut lupta pentru centru și drept consecință piesele sale sunt descentralizate, cu o slabă mobilitate, din cauza lipsei de spațiu; alte figuri nu sunt încă dezvoltate, iar regele a rămas în centru și nu se vede cum s-ar putea adăposti.

S-ar putea crede că jucătorul cu negrele era un jucător slab, ușor de depășit; Steinitz însă în acei ani era campion mondial!

Nu rămâne decât să urmărim prin ce mijloace duce albul la victorie, avantajul obținut.

**14.d6 N:d6**

Nu era bine 14...Nb8 15.Ne7 și nici 14...b5 15.d:c7 Ce6 (parează matul) 16.Db3 b:c4 17.Db8 cu câștigul albului.

**15.Cb6 Tb8 16.D:a7 Ce6 17.Nc1!!**

Mutare genială, se amenință 18.Na3.

**17...Cg8 18.Na3 c5 19.Tad1**

Acum intră în joc și turnul alb. Câmpul slab d5 din lagărul negru necontrolat în urma mutării c6-c5, va fi folosit de alb pentru figurile sale. De remarcat din nou că datorită întârzierii în dezvoltare și lipsei acute de spațiu, piesele negre nu au aproape nici o cooperare între ele precum și o foarte slabă mobilitate.

**19...Cf6 20.Nc4 Nc7 21.Cd5 Nd6 22.Ch4 C:d5 23.Cf5!**

O mutare intermediară extrem de tare, care aduce în joc calul alb.

**23...g6 24.C:d6+ D:d6 25.N:d5 Dc7**

Forțat, căci se amenință 26.N:e6, cu atacul damei.

**26.N:e6 f:e6 27.N:c5 Ta8**

Din nou forțat, altfel ar fi urmat 28.Nd6.

**28.D:a8 D:c5**

Cu o calitate în plus (turn contra figură ușoară), pentru alb nu se mai pune decât problema tehnică de realizare a avantajului material.

**29.Da4 Rd8 30.Td2 Rc7 31.Tb1 Td8**

Pionul c3 este tabu, căci albul dispune de 32.Tc2.

**32.Tb5 Dc6 33.Db4 d6 34.a4**

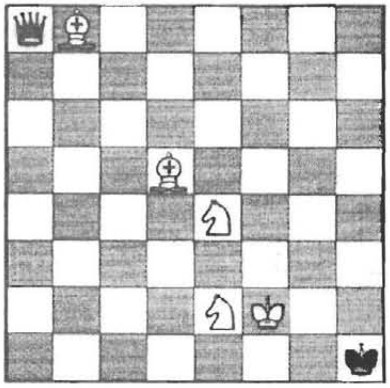
Amenințând deschiderea jocului prin împingerea pionului alb la a6.

**34...De8 35.Tb6 Df8 36.Da5 d5 37.e:d5**

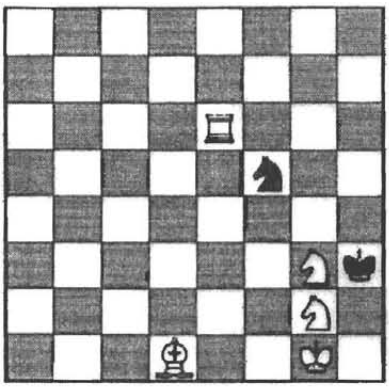
Mai precis decât 37.T:e6 +.

**37...Rb8 38.d6** negrul a cedat.

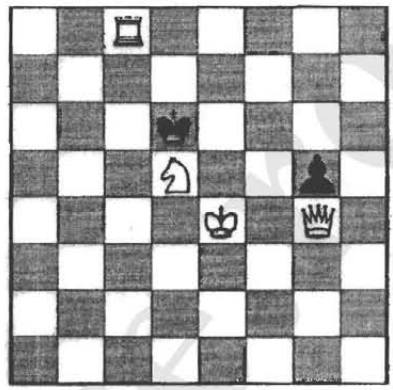
## 12.6. EXERCIȚII



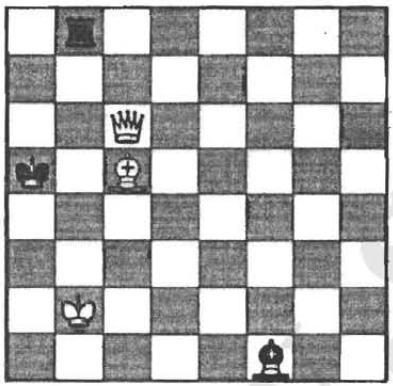
1. 2≠.



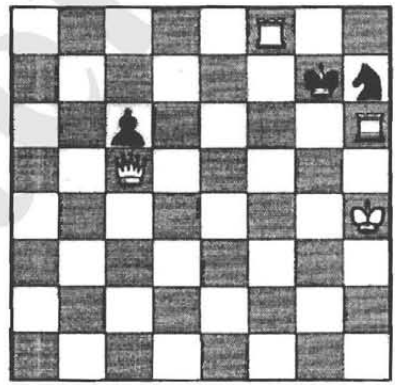
2. 2≠.



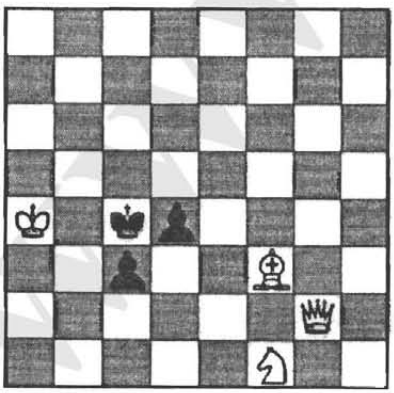
5. 2≠.



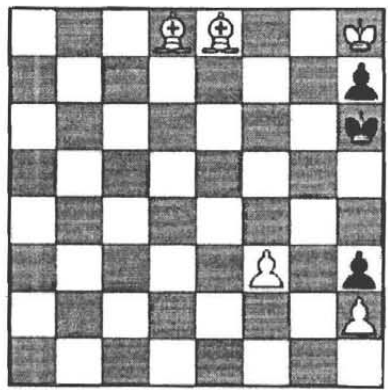
3. 2≠.



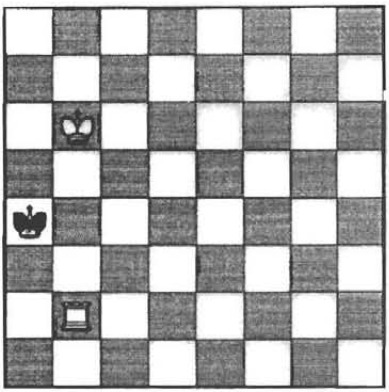
6. 2≠.



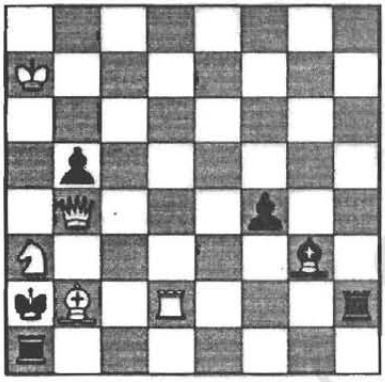
4. 2≠.



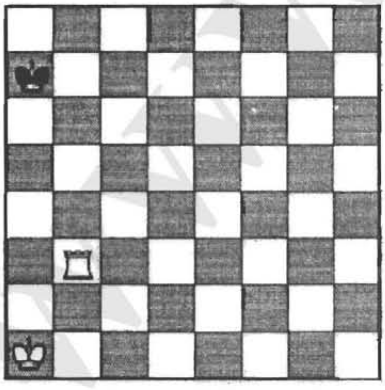
7. 4≠.



8. 6≠.



9. 2≠.



10. 7≠.

## 12.7. SOLUȚII

1. (S. Borosz, 1937)
**1.Rg3;** la 1...D:b8+ 2.Cd6≠.
2. (G. Zahodiakin, 1969)
**1.Ch1**; nu era bine 1.Cf1? din cauza 1...Cg3.
3. (V. Lebedev, 1929) **1.Ra3**
4. (M. Docker, 1966) **1.Nb7**
5. (S. Lloyd, 1880) **1.Rf5**
6. (Z. Max) **1.Th8**
7. (A. Anderssen)
**1.Nh5! R:h5 2.Rg7 h6 3.Rf6 Rh4 4.Rg6≠**
8. (I. Jespersen, 1883)
**1.Tb5! Ra3 2.Ra5 Ra2 3.Ra4 Ra1 4.Rb3 Rb1 5.Tc5** urmat de mat.
9. (D. Bronstein și V.Cepijnâi, 1982) **1.Cb1**
10. (W. Speckmann, 1977)
**1.Rb2 Ra6 2.Rc3 Ra5 3.Rc4 Ra6** 3...Ra4 4.Td3 Ra5 5.Td6 etc **4.Rc5 Ra7 5.Rc6 Ra8 6.Rc7** etc. sau 1...Ra8 2.Rc3 Ra7 3.Rc4 etc.

## 12.8. Principiul al treilea: siguranța regelui

Am învățat deja că în deschidere trebuie făcută mobilizarea rapidă a forțelor, concomitent cu lupta pentru câmpurile centrale. Respectarea celor două principii nu trebuie însă să piardă din vedere figura cea mai importantă: REGELE!

De aceea, securitatea acestuia trebuie să fie o preocupare de bază încă de la primele mutări; el trebuie evacuat din centru cât se poate de repede. Acest lucru este mai necesar chiar decât lăcomia de a pierde timp cu capturarea vreunui pion sau chiar a unei figuri adverse, uitând sau neglijând regele rămas în centru.

Deci enunțul celui de-al treilea principiu va fi: **securitatea regelui este mai importantă decât acapararea de material.**

În continuare, o partidă model, care demonstrează importanța capitală a asigurării regelui.

**Mayet - Anderssen**[1]
Berlin, 1865

**1.d4 d5 2.c4 e6 3.a3?**

O mutare inutilă, căci albul nu trebuie să se teamă de mutarea 3...Nb4+. Preferabilă era continuarea dezvoltării cu 3.Cc3 sau 3.Cf3 cu menținerea inițiativei în dezvoltare. În urma mutării din text, aceasta se pierde, adică sugestiv vorbind, albul pierde avantajul de a conduce piesele sale.

**3...c5 4.d:c5 N:c5 5.Cf3 a5**

Nici aceasta nu este o mutare de dezvoltare, dar are un scop concret, împiedică alungarea nebunului negru prin b2-b4.

**6.e3 Cc6 7.c:d5 e:d5 8.Nb5 Cf6 9.Ce5?**

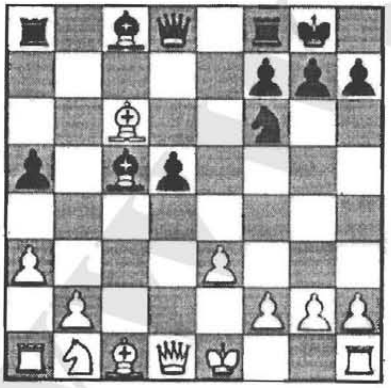
În prezent, chiar cei mai slabi jucători știu că atacul numai cu două figuri este sortit eșecului și mai ales atunci când regele propriu n-a părăsit centrul.

**9...0-0!**

Din contra conducătorul negrelor, alege calea unei mobilizări rapide și evacuarea regelui, ceea ce îi asigură preluarea inițiativei.

**10.C:c6 b:c6 11.N:c6** (diagrama 121)

**121**



**11...Na6!**

După ce cu prețul unui pion negrul a grăbit dezvoltarea, de data aceasta, sacrificând calitatea, el reține regele alb în centru. O asemenea concepție de joc era considerată ca foarte avansată la mijlocul secolului trecut și era una din caracteristicile jocului lui Anderssen.

**12.N:a8? D:a8 13.Df3**

Desigur albul împiedecă străpungerea centrală d5-d4, dar acum calul negru va putea ajunge cu tempo la d3.

**13...Cd7 14.Cc3 Ce5 15.D:d5 Cd3+ 16.Rd1 Dc8**

După aceasta, dama neagră va ieși la atac. Este instructuv faptul că pe Anderssen nici nu l-a interesat recâștigarea materialului după 16...D:d5 17.C:d5 C:f2+ ci a preferat să zdrobească regele alb nerocat.

**17.Rc2 Td8 18.Dh5 Cf4!** albul cedează: după 19.e:f4 Nd3+ 20.Rb3 De6+ 21.Ra4 Dc4+ 22.b4 Nc2+ 23.R:a5 Ta8 ≠.

Principiile actuale de joc în deschidere, au fost în mare parte stabilite pe baza unor astfel de partide; jocul intuitiv al lui Anderssen de atunci, a devenit astăzi un principiu unanim recunoscut.

## 12.9. Principiul al patrulea: obținerea unei structuri armonioase de pioni și figuri

Încă din secolul XVIII, marele gânditor al șahului Philidor, considera că pionii sunt sufletul partidei. Este clar că această concepție nu era întâmplătoare; în funcție de structura de pioni rezultată, depinde în mare măsură felul în care se va desfășura jocul în continuare.

Pionii formează un fel de schelet al poziției și după cum se știe deja, joacă un rol important în centru. De regulă ei participă la ofensivă, dar după cum se știe, au un rol

1. **Adolf Anderssen** (1818-1879), de origine germană, profesor de matematică, geniu al combinației în șah. A învins în primul turneu internațional organizat la Londra în 1851. Pe vremea aceea era considerat „campion mondial neoficial". A câștigat 11 din cele 16 turnee internaționale la care a participat. Este creatorul „partidei nemuritoare" și a „partidei veșnic verde".

esențial în apărare, în special pentru a proteja regele, formând un fel de scut în jurul acestuia.

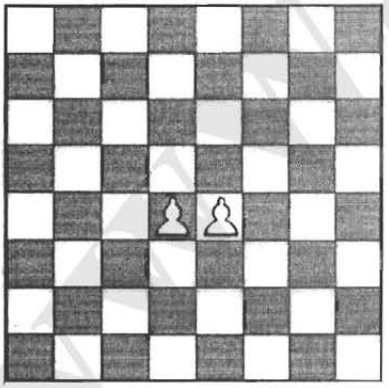
Atât ofensiva cât şi defensiva bazate pe pioni, depind de elasticitatea acestora, adică de posibilitatea de a-i avansa şi totodată de necesitatea de a fi susținuți de figurile proprii.

**Această susținere este necesară deoarece în lipsa ei, pionii ajunşi singuri în tabăra inamică, pot deveni o pradă uşoară, cum s-a mai vorbit.**

Pionii reprezintă deci un mijloc excelent de a acapara „spațiu" pe tablă. De aici decurge cerința de a forma un lanț puternic de pioni şi de a împiedica adversarul să obțină acelaşi lucru.

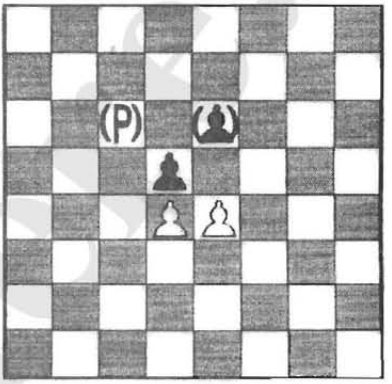
De aceea este necesară subminarea şi distrugerea catenei de pioni adverse şi formarea unor breşe. În acest fel se fărâmițează structura unitară de pioni în mai multe grupuri (insule), cu pioni izolați[1] sau chiar dublați[2], în limbaj şahist, toate acestea se numesc *slăbiciuni*, bune ținte în viitor, pentru figurile proprii agresoare.

În funcție de modul cum sunt aşezați pionii, aceste slăbiciuni pot fi suportabile sau cronice. Dintre pioni, sunt slabi cei izolați, dubli şi înapoiați.



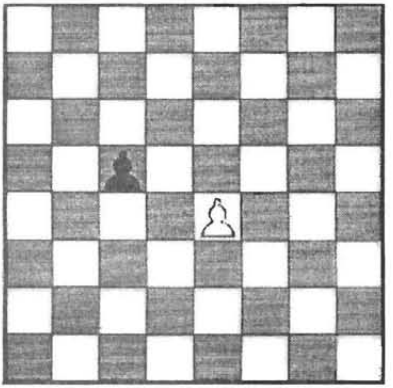
**122**

În diagrama 122 este prezentată configurația optimă a pionilor centrali albi, pentru faza incipientă. Este de la sine înțeles că un adversar puternic, arareori ne va permite o astfel de configurație; foarte repede el va submina şi distruge o astfel de poziție de pioni, împingând la rândul său pionii centrali, sau unul din pionii săi **c** sau **f**. În diagrama 123 se vede cum pionii negri distrug structura albă, obligând pionul e4 fie să captureze pe cel din d5, fie să înainteze la e5. Este, de asemenea, posibil ca pionul e4 să fie apărat cu ajutorul unei figuri.




**123**

În diagrama 124, plasând pionul la c5, negrul nu permite pentru moment aducerea celui de-al doilea pion alb la d4.

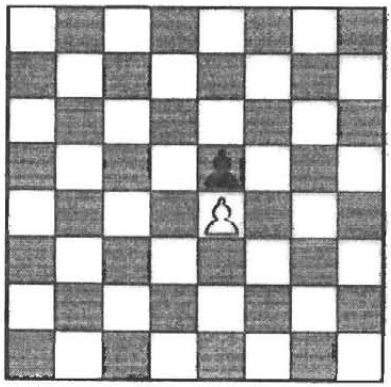


**124**

Acelaşi lucru îl face negrul şi în diagrama 125. În ambele cazuri, negrul poate lua pionul alb dacă ar fi adus la d4.

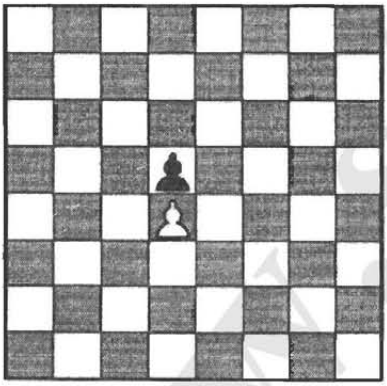
1. **Pionul izolat** este acel pion care nu are nici un pion amic pe cele două coloane învecinate.
2. **Pioni dublați** sunt doi pioni de aceeaşi culoare, plasați pe o singură coloană; când sunt trei pioni sunt **triplați**.

125



În diagramele 126 şi 127, negrul a mutat pionul la d5 şi respectiv la f5. În ambele cazuri acesta împiedica pentru moment aducerea imediată a pionului alb la e4.

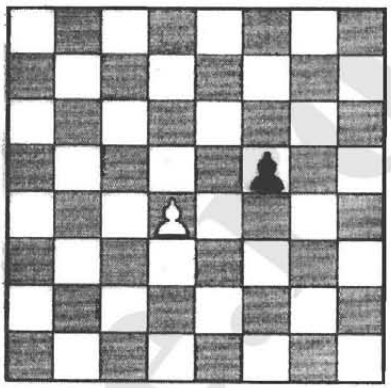
126



Cu aceasta am văzut la modul elementar cam ce se întâmplă în zona centrală, în mai toate deschiderile. Aceasta demonstrează enorma importanță a pionilor centrali.

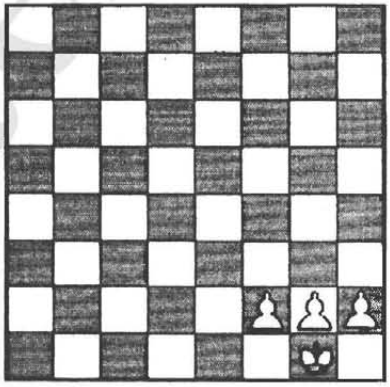
În ce privește schema de pioni care apără regele rocat, mai jos sunt prezentate pozițiile cele mai frecvente. Pentru simplificare se descrie numai situația pionilor albi de pe flancul regelui în cazul când se face rocada mică, situație dealtfel cel mai frecvent întâlnită.

127



În diagrama 128, tripleta de pioni aflați pe poziția inițială în fața regelui, este cea mai bună, în special în cazul unui atac frontal al adversarului.

128

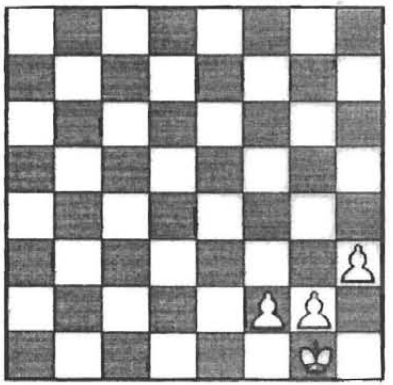


Trebuie luat în considerare faptul că regele ar putea primi un șah cu dama sau turnul pe prima linie, dar în jocul de mijloc aceasta se întâmplă rar. De aceea, această falangă de trei pioni, trebuie menținută sub această formă, până în momentul în care evenimentele vor cere modificarea ei.

Poziția din diagrama 129 este de asemenea foarte bună, dar în cazul unui atac frontal al adversarului, se poate dovedi mai fragilă decât cea precedentă. Există însă

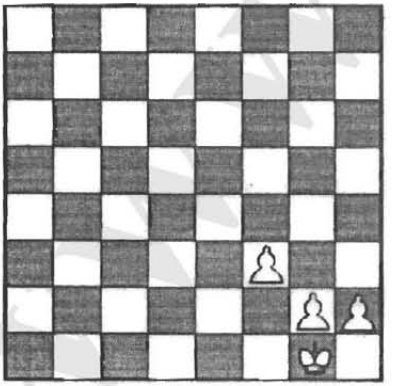
posibilitatea de refugiu la h2 pentru rege, în cazul atacurilor pieselor liniare pe prima orizontală.

129



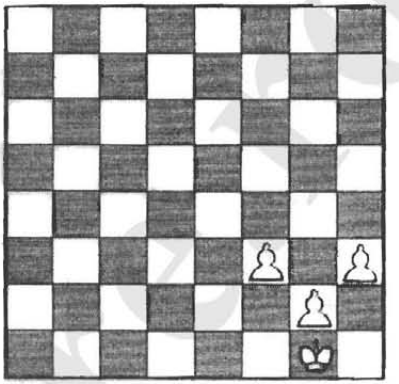
În diagrama 130 este prezentată o altă poziție de pioni în fața regelui rocat. Dezavantajul constă în faptul că regele este expus unor șahuri pe diagonală, la care va trebui să piardă timp pentru retragerea la h1. Fiind depărtat de centru și de flancul damei, regele va avea o poziție nereușită, mai ales în finalurile de pioni. Faptul că este controlat câmpul e4, face ca această structură să se dovedească totuși viabilă.

130



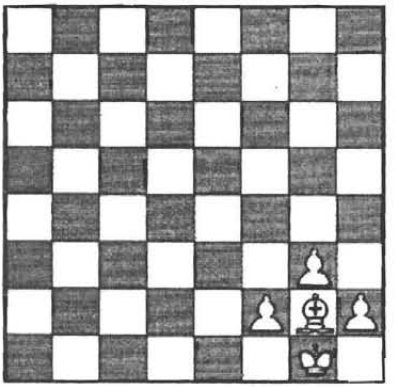
Structura de pioni din diagrama 131 de cele mai multe ori nu oferă o bună apărare pentru rege. Punctul g3 este slab. nefiind controlat de pionii vecini f și h. Și aici regele poate primi șahuri pe diagonală.

131



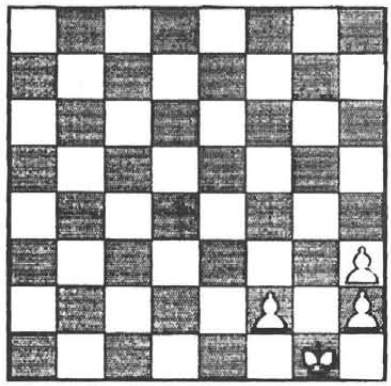
Schema de pioni din diagrama 132, este des utilizată în practică, cu rezultate bune, în care Ng2 este un apărător excelent al regelui și în același timp o figură atacatoare de-a lungul diagonalei mari. Dacă însă acest nebun dispare din joc, câmpurile f3 și h3 se pot dovedi puncte slabe, „găuri" în poziția albă și structura respectivă de pioni poate avea carențe.

132

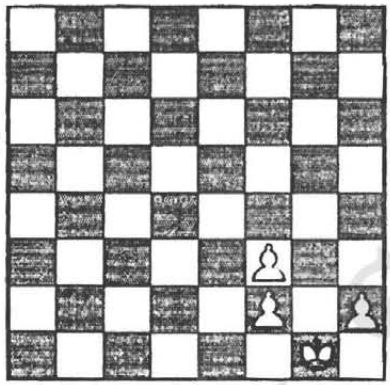


În diagramele 133 și 134 sunt prezentate două structuri de pioni, complet nefavorabile în toate fazele partidei, pentru că în primul rând nu oferă nici o protecție regelui, în plus acești pioni slăbiți, în cazul unui atac, pot fi apărați numai de figuri.

133



134



Alte scheme de pioni în fața regelui (de exemplu: f2-g3-h4, f4-g2-h2 sau f4-g3-h2) sunt mai rar utilizate și se dovedesc destul de fragile.

Desigur că față de exemplele prezentate, existența anumitor figuri de ambele părți, poate schimba uneori aprecierile de mai sus. Într-o serie de situații, slăbiciunile în structura de pioni pot fi admise, dacă sunt compensate de un plasament activ al figurilor, sau dacă aceste slăbiciuni nu au devenit cronice. De regulă însă, astfel de slăbiciuni rezultate uneori chiar din deschidere, se manifestă în fazele următoare ale jocului.

Aceasta se datorează faptului că pionii, spre deosebire de alte figuri, nu pot face mutări de retragere. Despre aceasta nu trebuie să uite jucătorii începători, pentru că de cele mai multe ori, tocmai în această privință greșesc.

Dacă o mutare greșită a unei figuri oarecare poate fi îndreptată printr-o nouă deplasare (chiar dacă se pierde timp), **o mutare greșită a unui pion, este imposibil de corectat!**

Avansând, pionii de pe o parte câștigă spațiu, dar pe de alta descoperă pozițiile proprii și adeseori se poate vedea următoarea desfășurare a partidei: cel care atacă impetuos cu pionii poziția adversarului, primește el însuși mat!

De aceea este necesară o deosebită prudență și „zgârcenie" în mutarea fiecărui pion, în special a celor care reprezintă scutul de apărare al regelui. Așa cum s-a văzut în unele partide, sunt inutile și chiar dăunătoare mutările de genul f7-f6, h2-h3, a2-a3, h7-h6 dacă nu sunt făcute numai atunci când este absolută nevoie.

Urmează două exemple din care se vor vedea suferințele pe care le provoacă slăbiciunile rezultate în structura de pioni.

**Smîslov[1] - Reshewsky[2]**
meciul secolului, Belgrad 1970

În diagrama 135, albul dispune de avantaj de spațiu; în plus negrul are pionii b6 și d6 slabi, fiind necesară apărarea lor cu figuri. Mai slab este pionul d6, care poate fi atacat și frontal. Desigur că albul a avut grijă să prevină

1. **Vasili Smislov** – mare maestru rus, născut la Moscova în anul 1921. Campion mondial în perioada 1957-1958, câștigător a numeroase turnee internaționale, reputat teoretician și profund cunoscător al finalurilor. A scris „În căutarea armoniei" iar în colaborare cu G. Levenfiș, extraordinara lucrare „Teoria finalurilor de turnuri".
2. **Samuel Reshewsky** – mare maestru american, născut în Polonia în anul 1911. Copil minune al șahului, câștigătorul multor turnee internaționale, unul dintre principalii competitori la titlul mondial în perioada 1948-1953. Este autorul cărții „Reshewsky despre șah".

intenţiile negrului de a scăpa de aceste slăbiciuni prin b6-b5 sau d6-d5. Din aceste motive, Reshewsky încearcă să modifice structura de pioni existentă.

135

**17...e5**

Acum pionul d6 rămâne înapoiat iar câmpul d5 slab.

**18.Ng5**

Cu intenţia de a schimba Cf6, slăbind astfel şi mai tare punctul d5.

**18...a5**

O slăbire nejustificată a câmpului b5.

**19.Cb5 Db8**

După 19...N:b5 20.c:b5 (pentru a putea pătrunde cu turnul alb la c6) Db7 21.T:c8 T:c8 22.N:f6 g:f6 ar fi apărut în plus şi slăbirea poziţiei regelui negru,

**20.h4!**

Cu ameninţarea slăbirii poziţiei negre prin împingerea h4-h5-h6; se creează în plus şi posibilitatea ieşirii nebunului alb la h3.

**20...h6 21.N:f6 N:f6 22.Cc3!**

Păstrând calul şi controlând punctele slabe b5 şi d5, albul îşi consolidează avantajul. Destul de neclar ar fi fost 22.Nh3 N:b5! 23.N:c8 (23.c:b5 Tc5) N:a4 24.b3 N:b3 25.Td3 a4.

**22...Ne7 23.Nh3 Tc7 24.Td3 Nb7 25.b3 Nc6**

Dominaţia albului asupra punctelor b5 şi d5, obligă pe negru (în lipsa unui contra joc) să aştepte pasiv desfăşurarea evenimentelor.

**26.Tcd1 Nf8 27.De3 Db7 28.Rh2 Rh8 29.h5!**

Cu mutări „liniştite" albul îşi plasează piesele pe cele mai bune poziţii, cu ultima mutare începând atacul asupra regelui negru. Aceasta este posibil tocmai datorită faptului că el domină în centru.

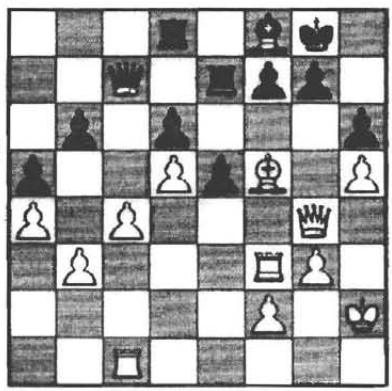
**29...Rg8 30.Nf5 Db8 31.Df3 Te7 32.Dg4 Dc7 33.Tf3 Tee8 34.Tc1 Te7**

Negrul repetă mutările; nu mergea 34...De7 din cauza 35.Tc2 Dg5 36.Dh3 urmat de 37.Cd5 N:d5 38.c:d5 cu pătrunderea turnurilor albe de-a lungul coloanei c.

**35.Cd5! N:d5 36.e:d5**

În poziţia rezultată (diagrama 136) s-ar părea că albul nu a reuşit să tragă vreun folos din slăbiciunea pionilor negri d6 şi b6. La fel şi a punctelor b5 şi d5. La o analiză mai atentă, iese în evidenţă dominarea copioasă a albului de-a lungul diagonalei b1-h7, cu atac de mat. Se ameninţă 37.Nb1 şi Df5.

136



**36...e4**

Sacrificând un pion, negrul reuşeşte să înlăture – pentru moment – pericolul şi să-şi activeze o parte din figuri.

**37.N:e4 Te5 38.Nd3 Tde8 39.Rg2 De7**

Nu era bine 39...Tg5? 40.Dh3 Tee5 41.Nf5 T:d5 42.c:d5! D:c1 43.Ne6! cu atac decisiv de mat.

**40.Tf5 Te1 41.T:e1 D:e1 42.Tf3!**

Se amenință 43.Df5, la care nu merge 42...De5 43.Te3 și nici 42...Te5 43.Dd7 f6 44.T:f6! Te7 45.Nh7+! R:h7 46.Df5 + urmat de mat. Negrul este în situație critică.

**42...De7 43.Df5**

Iată la ce a folosit împingerea pionului alb h5!

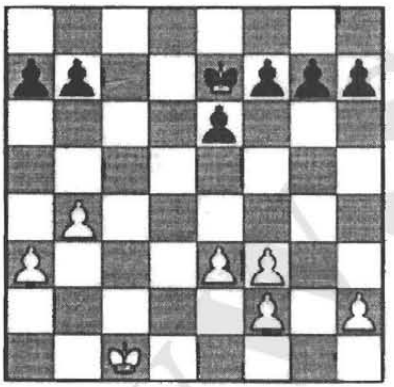
**43...g6 44.h:g6 f6 45.D:f6 Ng7 46.Df7 + Rh8 47.D:e7 T:e7** cu trei pioni în plus, albul a câștigat la mutarea 63.

S-a văzut clar că defectele structurii de pioni nu au putut fi compensate de jocul figurilor negre.

În continuare, un exemplu clasic de exploatare în final a slăbiciunilor structurii albe de pioni (diagrama 137).

**Konn - Rubinstein**[1]
Petersburg, 1909

**137**



O configurație de pioni des întâlnită în practică. Albul are trei grupuri de pioni (față de două ale negrului), din care pionul h2 prezintă o slăbiciune cronică.

Să urmărim modul de realizare a avantajului.

**25...Rf6!**

Direcția... pionul h2!

**26.Rd2 Rg5 27.Re2 Rh4 28.Rf1 Rh3 29.Rg1**

Se pare că apărarea a sosit la timp și nu există pericole imediate, în realitate urmează ofensiva pionilor negri, împotriva căreia, regele alb „pasivizat" nu va putea interveni.

**29...e5 30.Rh1 b5 31.Rg1 f5! 32.Rh1 g5 33.Rg1 h5 34.Rh1 g4**

De ce oare i se oferă albului șansa de a scăpa prin schimb de pionul dublu? Să descoperim în continuare adâncimea gândirii lui Rubinstein.

**35.e4**

După 35.f:g4 h:g4 36.Rg1 f4 37.e:f4 e:f4 38.Rh1 g3 39.h:g3 f:g3 40.f:g3 (40.f4 Rg4, sau 40.f3 g2+ 41.Rg1 Rg3 42.f4 R:g4 43.R:g2 Re3) R:g3, negrul ajunge primul la pionii albi rămași!

**35...f:e4 36.f:e4 h4 37.Rg1 g3! 38.h:g3 h:g3** și albul a capitulat, deoarece pierde pionul e4 după 39.f:g3 R:g3. Cititorul este invitat să continue cu negrele, după 39.f3 sau 39.f4.

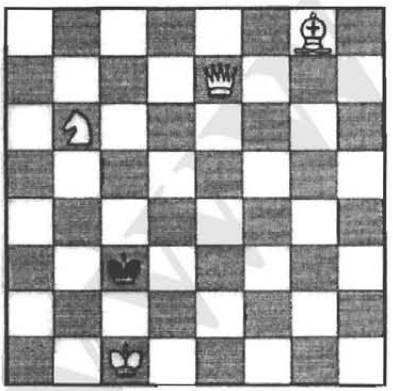
Să conchidem despre această „armonie" a poziției. Este clar că este necesară crearea unei armonii în poziția proprie de pioni, dar și în cea a figurilor. Aceasta înseamnă că este bine ca acestea să fie dezvoltate în funcție de mutările de pioni (și invers!). Apoi este bine ca ele să se apere una pe alta, să colaboreze în atac și apărare, să nu „stea" fără nici un rol în partidă (nemobilizate sau descentralizate) sau cu roluri lipsite de importanță. Deci și de cooperare!

Cum s-a văzut în câteva fragmente prezentate, este necesară în același timp crearea unei lipse de armonie în tabăra adversă: alterarea structurii de pioni, eliminarea figurilor active, pasivizarea altora, acumularea de spațiu, limitarea contra-jocului, etc. Despre acestea se va vorbi mai târziu.

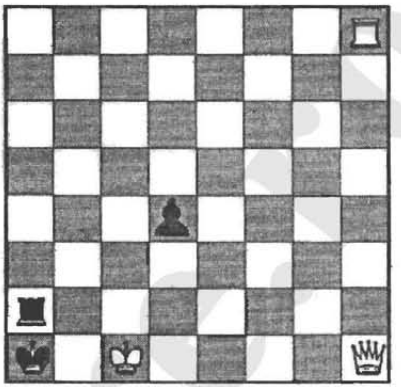
1. **Akiba Rubinstein** (1882-1961), mare maestru care a trăit în Rusia, Polonia și Belgia. Jucător de geniu, în special în arta jocului în poziții simple și a finalurilor. Câștigător a 20 de mari turnee internaționale. În 1914 un meci pentru titlul suprem cu campionul mondial Em. Lasker, este zădărnicit de începutul războiului și de suma mare de bani pretinsă de acesta din urmă.

## 12.10. EXERCIȚII

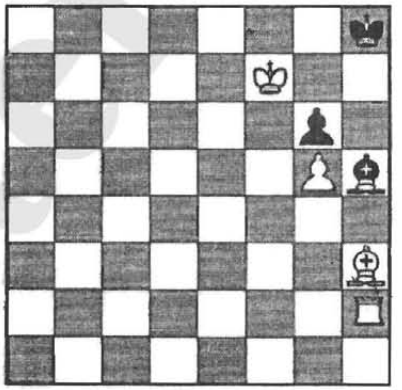
1. **Morphy-Amator**. New York 1857. Având un partener mai slab, albul oferă un „for", jucând fără turnul său din a1. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.b4 N:b4 5.c3 Na5 6.d4 e:d4 7.0-0 Cf6 8.Na3 Nb6? 9.Db3! d5? 10.e:d5 Ca5 11.Tel + Ne6 12.d:e6! C:b3 13.e:f7+ + Rd7 14.Ne6+ Rc6 15.Ce5 + Rb5 16.Nc4+ Ra5 17.Nb4+ Ra4 18.a:b3 ≠. După studiul acestei partide, se va răspunde la întrebările:
   a. care este principala cauză a înfrângerii negrului?
   b. cum se numește procedeul legat de mutarea 4.b4?
   c. care este concepția de joc a albului în deschidere?
   d. ce trebuia jucat în locul 8...Nb6?
   e. continuarea 9...d5 a fost corectă? dar 10...Ca5?
   f. din ce moment începe să se „vadă" armonia poziției albe?



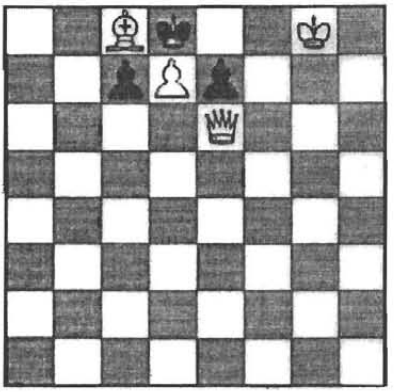
2. 2≠.



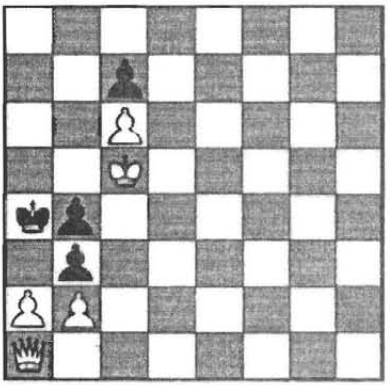
3. 2≠.



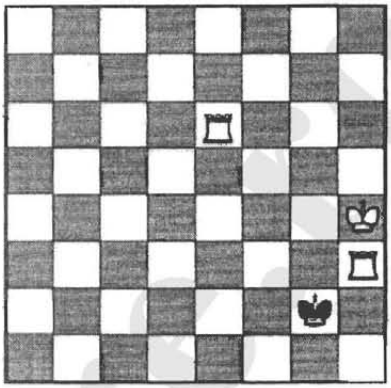
4. 2≠.



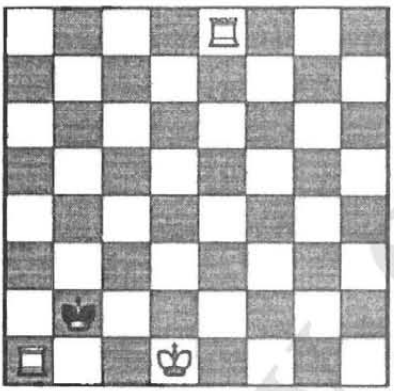
5. 2≠.



6. 2≠.

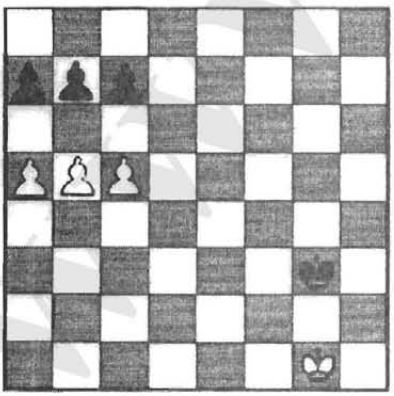


9. 3≠.

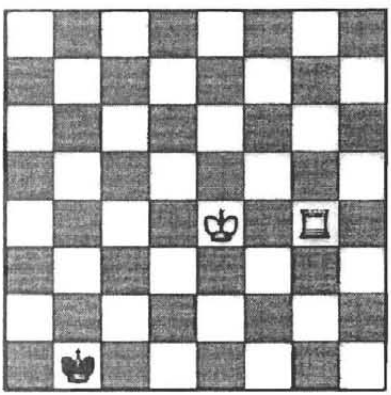


7. 3≠.

10. Negrul la mutare forțează remiza.



8. Albul joacă și câștigă.



11. 5≠.

## 12.11. SOLUŢII

1. a. Principala cauză a înfrângerii negrului constă în nerespectarea principiului mobilizării rapide a forţelor, în deschidere.
   b. Gambit, prin care albul a sacrificat un pion pentru iniţiativă în deschidere, în cazul acesta, gambitul Evans.
   c. Concepţia albului este aceea, ca prin mici sacrificii materiale, să pună stăpânire pe centru şi să împiedice rocada negrului.
   d. Mai bine era 8...d6, închizând diagonala Na3, pentru a putea roca.
   e. Continuarea 9...d5 duce la deschiderea jocului în centru şi pericole mortale. Având în vedere că negrul a început partida cu handicap de material în plus, trebuia 9...d6 10.N:f7 + Rf8 urmat de 11...De7 sau 11...Ca5 cu şanse de rezistenţă. Mutarea 10...Ca5 nu oferă nimic negrului, partida este pierdută.
   f. După 12.d:e6! care a permis acest splendid sacrificiu de damă, după care figurile albe au cooperat până la matul final.
2. (T. Kardos, 1974) **1.Cc4**
3. (M. Marandiuk, 1969) **1.Ta8**
4. (G. Matthews, 1981) **1.Nf5**
5. (H. Hokell, 1981) **1.De1**
6. (A. Pranickuhe şi I. Schultze, 1976) **1.a3**
7. După N. Juravlev.
   **1.Tb8+ Rc3** 1...R:a1 2.Rc2 urmat de mat **2.Ta4** urmat de mat.
8. **1.b6! a:b6 2.c6! b:c6 3.a6** şi pionul se transformă. Sau 1...c:b6 2.a6! b:a6 3.c6 cu acelaşi rezultat.
9. (V. Shinkman. 1877)
   1.Th1! R: h1 2.Rg3;
   1...Rf3 2.Th2;
   1...Rf2 2.Rh3.
10. Regele negru fiind în poziţie de pat, nu rămâne decât să profite de aceasta: **1...Tg6+! 2.Rh5 Tg5+**, etc. Turnul „turbat" nu poate fi luat.
11. (W. Schpeckmann, 1876)
    **1.Tg2! Rc1 2.Rd3 Rb1 3.Rc3 Ra1 4.Rb3**, etc.

## 12.12. Despre curse în deschidere

În toate fazele jocului pot exista situaţii când unul din jucători fiind la mutare, „întinde o cursă" partenerului său: prin mutarea sa, el oferă o tentaţie adversarului, de a face o anumită mutare (sau o suită de mutări), în urma căreia câştigă material, sau are impresia că obţine avantaj poziţional.

Dacă partenerul nu descoperă această „stâncă submarină" (şi poate insuficient de atent sau tentat de câştigul de material) face mutarea „normală", care „sare în ochi", capcana se închide şi adversarul este prins în cursă, fiind confruntat cu pierderea de material, sau alte dezavantaje, fie chiar cu atac de mat.

„Punerea" unor asemenea capcane este făcută de cele mai multe ori cu speranţa că partenerul va greşi. Acest fel de a juca, în unele cazuri duce la succes, dar în majoritatea situaţiilor „tactica capcanelor" duce la nerespectarea unor principii sănătoase de joc şi dacă partenerul sesizează adevăratele intenţii, „trapper-ul[1]" poate fi pedepsit, sau în cel mai bun caz, încercarea sa rămâne fără rezultat.

Astfel de curse pot avea loc mai ales în deschidere; dacă însă ele ignoră principiile enunţate de joc în această fază, pot fi eventual aspru pedepsite.

De aceea, trebuie să fim atenţi la orice fel de curse, pentru a nu deveni victime.

Până la mijlocul secolului trecut în turneele ce se disputau, se punea mare preţ pe tactică, întrucât bazele jocului poziţional nu erau încă bine fundamentate. În acea epocă cursele erau foarte apreciate, făcând parte din arsenalul tactic al fiecărui jucător.

Iată o astfel de partidă:

**Anderssen - Kieseritzky[2]**
Londra, 1851

Aceasta este una din cele mai cunoscute partide, publicată în mii de cărţi.

Analizând această partidă, ies în evidenţă

1. **Trapper** (cuvânt englezesc) – vânător care întinde capacane.
2. **Lionel Kieseritzky** (1806-1853), maestru al poloniei şi al Franţei. Jucător de mare telant din perioada romantică a şahului. Strălucit în atac, mai puţin sigur în apărare. A fost autorul unei culegeri de 50 de partide şi compozitor de probleme.

două stiluri de joc diametral opuse. În timp ce Kieseritzky era preocupat să întindă o serie de capcane, Anderssen a urmărit o dezvoltare superioară, pentru a crea o poziție de atac, în stilul său combinativ.

Pentru frumusețea sa, aceasta a fost supranumită **PARTIDA NEMURITOARE.**

**1.e4 e5 2.f4**

Acest „gambit al regelui" era foarte popular pe la mijlocul secolului trecut, mai ales pentru faptul că ducea la un joc viu, plin de lovituri tactice. Albul sacrifică pionul f pentru a obține inițiativa în centru. În zilele noastre s-au găsit pentru negru suficiente posibilități de neutralizare a jocului alb și de aceea gambitul regelui este rar utilizat.

**2...e:f43.Nc4 Dh4 +**

Albul permite derocarea regelui său; în compensație dama neagră va fi alungată cu tempo, negrul rămânând în urmă cu dezvoltarea.

**4.Rf1 b5**

Un fel de contragambit, prin care negrul speră ca prin atragerea nebunului alb la b5 să scape de presiunea acestuia asupra punctului f7.

**5.N:b5 Cf6**

Fără să fie o gafă, această continuare normală în aparență nu se leagă cu mutările ulterioare, căci distruge armonia pieselor negre. În consecință, dama neagră se va înpotmoli pe flancul regelui.

**6.Cf3 Dh6 7.d3 Ch5**

În loc să se dezvolte normal, negrul deplasează din nou o figură deja dezvoltată, numai pentru a amenința 8...Cg3 + .

**8.Ch4 Dg5**

Din nou o amenințare de a captura calul.

**9.Cf5 c6**

Trebuia 9...g6 alungând figura avansat centralizată.

**10.g4!**

Începând din acest moment, Anderssen va aplica o lovitură după alta.

**10...Cf6 11.Tg1!**

Capcana în jurul damei negre se strânge.

**11...c:b5 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3 Cg8**

Tristă necesitate, pentru a salva dama.

**15.N:f4 Df6**

Albul are un mare avans în dezvoltare, în timp ce dama neagră – singura figură scoasă în joc și aceea rău plasată – va fi din nou alungată cu tempo. Dinamismul poziției albe face ca avantajul material al negrului să nu joace nici un rol. figurile sale neintrând în joc.

**16. Cc3 Nc5 17.Cd5!**

Poziția albului este atât de puternică, încât Anderssen – un geniu al combinației – cu prețul unor noi sacrificii, începe atacul de mat.

**17...D:b2 18.Nd6!** (diagrama 138)

138

În jurul regelui negru nerocat, se strâng nori prevestitori de furtună. Figurile sale asistă neputincioase la deznodământul final.

**18...N:g1 19.e5!**

Izolează dama din b2 de restul efectivelor.

**19...D:a1+ 20.Re2 Ca6**

Apără punctul c7 împotriva amenințării 21.C:g7+ Rd8 22.Nc7 ≠, dar există și alte amenințări...

**21.C:g7 + Rd8 22.Df6+ C:f6 23.Ne7≠.**

Sfârșitul este superb.

Rare sunt cazurile în care simultan se întind două curse, așa cum se poate vedea în partida următoare.

**Apărarea scandinavă**
**Vl. Sălceanu – S. Firu**

Campionatul României
prin corespondenţă, 1964

**1.e4 d5 2.e:d5 Cf6**

Este posibil şi 2...D:d5 3.Cc3 Da5; negrul preferă însă o continuare de gambit mai elastică, având în vedere ca la 3.c4 c6 4.d:c6 C:c6 5.d3 e5 6.Cc3 Nf5 7.Cf3 Nb4 în schimbul pionului sacrificat, să obţină presiune asupra centrului şi iniţiativa.

**3.Nb5+**

Tot atât de bună este şi retrocedarea pionului după 3.d4 C:d5 4.c4 Cb6 5.Cf3, pentru a ocupa centrul cu pionii albi.

**3...Nd7**

Încercarea de a sacrifica definitiv pionul pentru iniţiativă prin 3...c6?! 4.d:c6 b:c6 5.Nc4 e5 6.d3 Nc5 7.Cf3 Cg4 8.0-0 nu oferă negrului nici o compensaţie.

**4.Nc4 b5?!**

Probabil că mai bine este 4...Ng4 5.f3 Nc8 6.Cc3 Cbd7 7.Cge2 Cb6 8.Nb3 Cb:d5 9.d4 C:c3 10.C:c3 e6 cu joc aproximativ egal.

**5.Nb3 Ng4**

Dacă acum 6.f3?! Nc8! albul nu mai poate dezvolta Cg1 la f3 şi negrul recâştigă pionul d5 prin manevrele Nc8-b7 şi Cb8-d7-b6, după care rezultă un joc ascuţit. Albul însă continuă mai bine.

**6.Cf3!**

Retrocedând pionul d5, albul obţine avans în dezvoltare şi atac asupra pionului slab b5.

**6...C:d5 7.Cc3 C:c3 8.b:c3**

Posibil este aici şi 8.Ce5 (ameninţă mat) Dd4 9.D:g4 D:e5+! 10.Rf1 f5 11.Df3 Ce4 12.d3 Cc6 13.d:e4 Cd4 14.Df4 D:f4 15.N:f4 cu final superior pentru alb, datorită structurii mai bune de pioni şi perechii de nebuni. După mutarea din text se ameninţă 9.N:f7+ şi 10.C:e5+ cu câştigul unui pion.

**8...e6 9.h3 Nh5**

În partida Kopîlov-Reşko, Leningrad 1961, s-a jucat 9...N:f3 10.D:f3 Cd7 11.a4! b4 12.a5 b:c3 şi acum conform analizei lui M.Rădulescu[1]. după 13.Na4! Tb8 14.Dg3! albul ar fi obţinut avantaj considerabil în dezvoltare.

**10.De2 Cd7!?**

Apărarea pionului b5 prin 10...a6 sau 10...c6, ar fi dus la dezavantaj după 11.a4. De aceea negrul îl sacrifică, în speranţa obţinerii de compensaţii.

**11.g4 Ng6 12.D:b5 Ne4 13.De2 Cc5?**

Mai bine era 13...Nb7 cu oarecare compensaţie pentru pion, datorită slăbirii poziţiei albe pe diagonala mare h1-a8. Mutând de două ori cu calul, negrul rămâne în urmă cu dezvoltarea.

**14.d4!!**

**139**

Un caz destul de rar: albul făcând cea mai bună mutare de dezvoltare, întinde simultan două curse: una după 14.C:b3 15.D:e4 C:a1 16.Dc6+ Re7 17.Na3+ Rf6 18.g5+ cu mat rapid, iar a doua, cea în care a căzut negrul în partidă, tentat de câştigul de material.

**14...Df6**

Cu intenţia capturării Cf3. O altă alternativă

1. **Ing. Mihai Rădulescu** (1913-1980), unul dintre cei mai proeminenţi maeştri români, erudit de talie mondială al finalurilor. A scris una din cele mai renumite lucrări în acest domeniu – „Finaluri complexe în şah".

era 14...C:b3 15.D:e4 Ca5 16.Ng5 cu pion în plus şi avantaj de dezvoltare pentru alb. Totuşi aşa trebuia continuat.

**15.Na4+! c6**

Pierde imediat 15...C:a4 16.D:e4 Cb6 17.Dc6+ Rd8 18.Ng5.

**16.D:e4!! C:e4 17.N:c6+ Rd8 18.N:e4!**

Poziţia finală a combinaţiei. Datorită ameninţării 19.Ng5, se pierde turnul din a8, după care albul rămâne cu un avantaj material copleşitor, în schimbul damei sacrificate. Negrul a cedat peste câteva mutări fără importanţă. O partidă decisă din faza de deschidere.

## 12.13. EXERCIŢII

1. Analizaţi partidele de mai jos şi descoperiţi care au fost greşelile care au dus la pierdere? Ce curse s-au întins?

**A. Mulok-Kostici**[1]

Köln, 1912

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Cd4 4.C:e5 Dg5 5.C:f7 D:g2 6.Tf1 D:e4+ 7,Ne2 Cf3≠.

**B. Keres**[2] **- Arlamowsky**

Szczawno Zdroj, 1950

1.e4 c6 2.Cc3 d5 3.Cf3 d:e4 4.C:e4 Cf6 5.De2 Cbd7 6.Cd6≠.

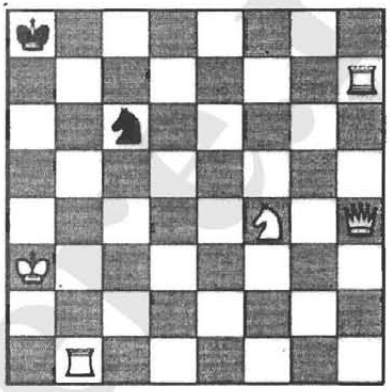
**C.** 1.d4 d5 2.c4 d:c4 3.e3 b5 4.a4 c6 5.a:b5 c:b5 6.Df3 negrul cedează.

**D.** 1.d4 d5 2.c4 e5 3.d:e5 d4 4.e3 Nb4+ 5.Nd2 d:e3 6.N:b4 e:f2+ 7.Re2 f:g1C+ 8.T:g1 Ng4+ albul cedează.

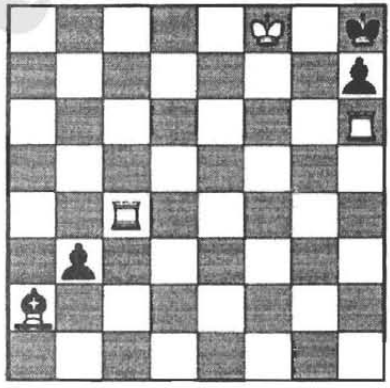
**E. Chéron**[3] **-Jeanlouis**

Simultan Franţa, 1929

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 d6 4.Cc3 Ng4 5.h3 Nh5 6.C:e5 N:d1 7.N:f7+ Re7 8.Cd5≠.



2. 2≠.

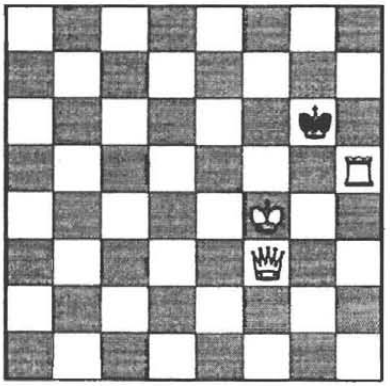


3. 2≠.

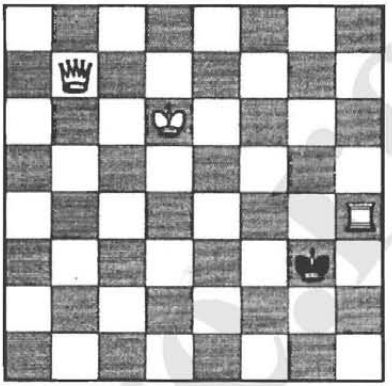
1. **Boris Kostici** (1887-1963), mare maestru iugoslav, câştigător al turneelor de la Stockholm (1913), Chicago (1918), Hastings (1921-1922), Tr. Teplice (1928), Leibach (1938).Jucător redutabil, mare propagator al şahului.
2. **Paul Keres** (1918-1975), mare maestru estonian, geniu al şahului, tactician de excepţie, problemist renumit. A câştigat nenumărate turnee internaţionale, printre cele mai importante fiind Semmering-Baden (1937), AVRO (1938), Budapesta (1952). Timp de 30 de ani a fost permanent pretendent la titlul suprem, pentru acesta fiind supranumit „eternul candidat". Neşansa a făcut să nu ajungă să dispute vreun meci direct cu campionul lumii. Renumit teoretician, a scris „Teoria deschiderilor în şah", „Apărarea franceză" şi „Vierspringer spiel bis Spanisch", considerate printre cele mai bune cărţi scrise vreodată în domeniul deschiderilor.
3. **André Chéron** (1895-1980), maestru internaţional francez, jucător, compozitor şi scriitor de erudiţie. S-a remarcat, în special, în compoziţia unor studii extrem de interesante.



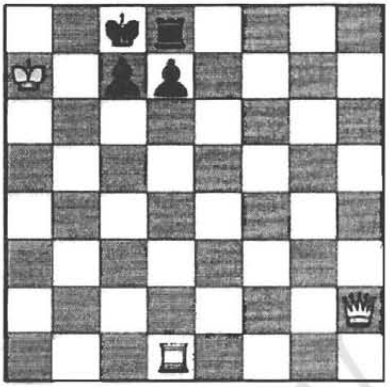
www.steiero



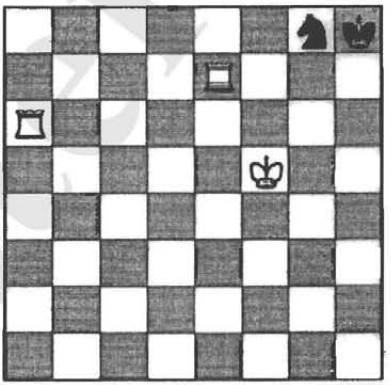
4. 2≠.



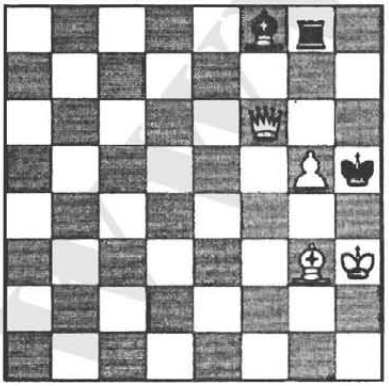
7. 3≠.



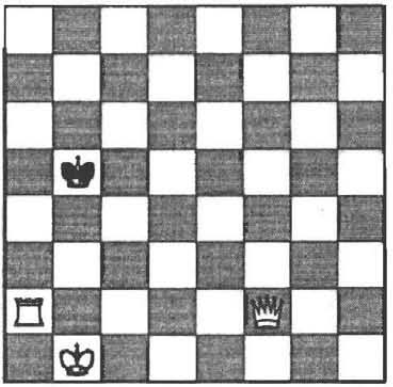
5. 2≠.



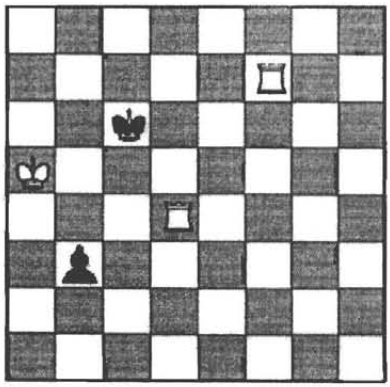
8. 3≠.



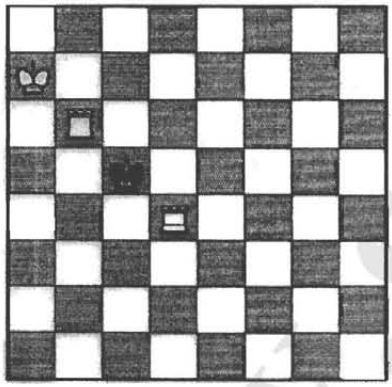
6. 2≠.



9. 3≠.

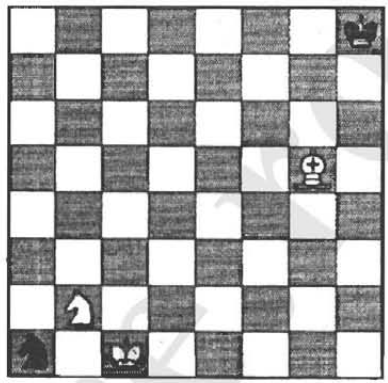


10. 3≠.



11. 3≠.

12. 3≠.



13. Albul joacă și câștigă.

## 12.14. SOLUȚII

**1. A. Prima** cursă întinsă a fost **3...Cd4**. Jucând acum 4.c3 C:f3+ 5.D:f3 albul obține o dezvoltare superioară. Bine este și 4.C:d4, dublând pionii negri. Mergea și simpla 4.d3. Deci captura 4.C:e5? este o greșeală mare. Continuarea 5.C:f7? duce la pierdere imediată. Nu era bine nici 5.Cg4 d5! cu dublu atac la c4 și g4. Mai bine era însă 5.N:f7+ Rd8 6.0-0 D:e5 7.c3 urmat de 8.d4, după care pentru figura pierdută albul ar fi avut o oarecare compensație.

La 6.C:h8 D:h1+ 7.Nf1 D:e4+ 8.Ne2 C:c2+ negrul câștigă, căci la 9.Rf1?? Dh1≠.

Mutarea 7.Ne2? a permis un mat sufocat.

**B. 5...Cbd7** a fost o gafă, care a dus la un mat sufocat. Mai bine ar fi fost 5...Ng4 6.h3 Nh5 7.Cg3 Ng6 8.Ce5 Cbd7 9.d4 C:e5 10.d:e5 Cd5 cu joc satisfăcător pentru negru.

**C. Încercarea** de a menține pionul în plus după 3...b5? este prima cauză a pierderii; trebuia 3...e6 4.N:c4 c5, sau direct 3...e5! cu joc bun pentru negru. 4...c6? pierde imediat; nici 4...a6 nu mergea, din cauza 5.a:b5. Relativ mai bine era 4...b:a4 5.N:c4 e6, înapoind pionii luați.

**5...c:b5??** este o gafă, după care se deschide diagonala slăbită f3-a8 și negrul va pierde material după 6...Cc6 7.D:c6+ Nd7.

**D. 4.e3?** este o greșeală serioasă: mai bine 4.Cf3 Cc6 5.g3

**6.N:b4?** duce la pierdere, mai tenace 6.f:e3.

**E. 5.h3** este o cursă care îl împinge pe negru să retragă nebunul la h5, unde nu este apărat.

**5...Nh5?** greşeală care pierde cel puţin un pion. După 5...N:f3 6.D:t3 Cf6 (apără matul) 7.d3, albul ar fi stat mai bine, dar negrul putea continua lupta. **6...N:d1??** gafă; trebuia 6...C:e5 7.D:h5 C:c4 8.D:b5+ şi 9.D:c4 cu pion în minus pentru negru. Construcţia aceasta de mat este denumită **matul lui Legal**. Legal fiind profesor al lui Philidor, în scurtă vreme avea să fie depăşit de elevul său.

2. (C. Gavrilov, 1933)
**1.Cd5!** Zugzwang! **1...Ca7 2.Cc7≠** sau **1...Cb82.Cb6 ≠**
Frumoasă problemă a compozitorului român.

3. (W. Schpeckmann, 1982) **1.Tg6**
4. (I. Jesperssen, 1880) **1.Db7**
5. (M.Euwe, 1927) **1.Dd6**
6. (I. Schiffmann, 1929) **1.Nh4**
7. (V. Massmann, 1973)
**1.Re5! R:h4 2.Rf4;**
**1...Rf2 2.Th2+** etc.
8. (K. Junker, 1975)
**1.Th6+! C:h6 2.Rg6** etc.
9. (W. Schpeckmann, 1973)
**1.Tc2 Ra5 2.Tb2;**
**1...Rb4 2.Db6+** etc.
10. (E. Brunner, 1907)
**1.Ta7! b2(Rc5) 2.Tdd7** etc.
11. (P.Terngren, 1928)
**1.Tbd6 Rb5 2.Rb7** etc.
Nu este bine 1.Tbb4? Rc6 2.Ra6 Rc7!
12. (G. Hultberg, 1983)
**1.Tg6 Ra5 (1...c6 2.Tg8) 2.Tg2** etc.
13. (H. Gininger, 1934)
Poziţia rea a calului negru creează premise pentru câştig. **1.Cd3!** ameninţă 2.Rb2 **Cb3+ 2.Rb2! Ca5** 2.C:d4?? 3.Nf6+ **3.Ce5 Cb7 4.Ne7!** şi albul câştigă, calul negru fiind înconjurat de figurile albe, care reţin totodată regele negru în captivitate, împiedicându-l să vină în ajutorul calului său.

## 12.15. Gradul de importanţă al deschiderilor şi modul de abordare al acestora

Foarte multe manuale ce s-au scris despre şah, s-au ocupat de studiul detaliat al deschiderilor şi ca număr, probabil că au depăşit pe toate celelalte, luate împreună, în majoritatea lor; aceste cărţi au un caracter teoretic şi pentru acest motiv sunt de puţin folos jucătorului începător, sau chiar celui de forţă medie.

Apoi, fiecare din deschiderile larg tratate, se ramifică în sute de variante şi acestea la rândul lor, în subvariante, etc.

Pentru jucătorul începător sau mediu însă, sunt necesare cunoştinţe despre deschideri, la modul mai general.

În timp ce maestrul se va interesa de cele mai mici detalii ale unei deschideri (sau variante a acesteia), jucătorul mediu nu trebuie să se preocupe de asemenea lucruri, ci trebuie să se limiteze la studiul unor elemente fundamentale, cu convingerea că stăpânirea unor principii sănătoase îi vor permite o orientare suficient de corectă în joc. Studiul deschiderilor, datorită vastităţii acestui domeniu, cere atât o muncă metodică, cât şi multă migală.

Învăţarea tuturor deschiderilor cunoscute (şi desigur aplicarea lor în partide) ar fi minunată, dar având în vedere volumul imens de muncă necesar, acest lucru nu este posibil de realizat.

Pentru aceste motive chiar şi jucătorii de profesie, recurg la ceea ce se numeşte **repertoriu de deschideri**. Prin aceasta se are în vedere însuşirea unui număr restrâns de deschideri, o bună cunoaştere a acestora, care să corespundă gusturilor şi stilului de joc individual.

De aceea pentru cititor, este foarte bine pentru început să înveţe o singură deschidere pentru a ataca cu albele şi una-două pentru apărare cu negrele. Această metodă poate fi adoptată până la o bună cunoaştere şi înţelegere a acestora. După aceasta el poate începe studiul unei noi deschideri, iar după un timp când va atinge o forţă respectabilă de joc, va cunoaşte şi aplica în practică, o serie mai largă de deschideri.

Cum trebuie învăţate aceste deschideri cu bagajul lor de variante? Poate că este necesară

„tocirea" lor pe dinafară ca pe o tablă a înmulțirii sau ca pe o poezie?

Această metodă a fost de multă vreme încercată și este total greșită, rezultatele ei fiind mai curând nule. Dacă cel care le învață astfel va fi confruntat în timpul jocului cu o continuare care nu face parte din „arsenalul său teoretic", el nu va ști cum să continue corect, va fi în dificultate.

De aceea studiul temeinic al unei deschideri, reclamă înțelegerea ideilor și spiritului acesteia, a pozițiilor și structurilor rezultate, dar mai reclamă și alte cunoștințe de tactică, strategie, joc pozițional și chiar... final!

Într-o deschidere în care la capătul unei suite de 14-20 mutări teoria conchide că „negrul are un bun contrajoc pe flancul damei", jucătorul neexperimentat nu-și va da poate seama exact în ce constă acest contrajoc și nu va acționa în consecință cu exactitate.

Pentru aceste motive **studiul amănunțit al deschiderilor se recomandă în momentul acumulării unei forțe de joc redutabile, precum și a înțelegerii mai bune a jocului.**

Plecând de la ideea că o bună cunoaștere a deschiderilor crează premisele victoriei, s-au văzut jucători de toate nivelurile care s-au rezumat numai la o astfel de muncă. Rezultatele practice au fost extrem de slabe, față de timpul pierdut pentru studiu. Mulți dintre aceștia, după terminarea deschiderii, rămân dezorientați și joacă la un nivel mai slab față de cel de la începutul partidei.

Iată ce spunea fostul campion al lumii Em. Lasker despre acest subiect: „știința de a juca șah nu trebuie să fie o chestiune exclusivă de memorie, măcar numai pentru faptul că memorarea variantelor nu reprezintă un lucru de mare importanță. Memoria este o armă prea prețioasă pentru a fi utilizată la fleacuri... În memorie trebuie păstrate nu concluziile, ci metodele. Metoda este elastică, ea poate fi urilizată în orice domeniu al vieții".

## 12.16. Clasificarea deschiderilor

Teoreticienii șahului, asemenea celor din alte domenii, au reușit și aici să încurce oarecum lucrurile, clasificând deschiderile în trei grupe: deschise, semideschise și închise[1].

Această clasificare s-a făcut în decursul timpului și în prezent nu corespunde caracterului luptei. De exemplu în partida spaniolă – considerată în grupa celor deschise – poate surveni un joc cu caracter închis, iar în indiana Grünfeld care aparține jocurilor închise de multe ori poate rezulta un joc deschis, foarte tăios.

Trebuie reținut totuși faptul că grupei de jocuri „deschise" îi aparțin acele deschideri care încep cu **1.e4 e5**, grupei de jocuri „semideschise" îi aparțin acele deschideri la care după **1.e4**, negrul adoptă alte continuări în locul 1...e5. În fine, grupei de jocuri închise îi aparțin toate acelea în care albul începe la prima mutare cu orice altceva în afară de 1.e4.

O dată cu trecerea anilor, au fost inventate și practicate diverse sisteme de joc, care în teorie au căpătat terminologia de „atac", „contraatac", „sistem", „apărare", „joc", „gambit", „variantă", ș.a..

Spre exemplu numai în „apărarea siciliană – 1.e4 c5", se întâlnesc noțiuni ca: gambitul sicilian, gambitul Mora, varianta O'Kelly, atacul Sozin, atacul Nimzovici, atacul Richter-Rauzer, varianta Rubinstein, varianta dragonului, varianta Scheveningen, etc.

Manualul de față nu-și propune detalierea întregului ocean al deschiderilor, ci numai să ofere, după o încercare de clasificare, o succintă informare asupra unora din acestea.

1. Clasificarea cea mai frecventă în 5 grupe: deschise, semideschise, închise, semiînchise și de flanc, s-a dovedit tot atât de convențională.

**A. Jocuri deschise**

Grupul de deschideri denumite astfel, au loc după dezvoltarea de ambele părți a pionului regelui: **1.e2-e4, e7-e5**.

După aceasta, albul poate continua pe câteva căi, cu idei distincte.

1. Atacul pionului **e5** cu ajutorul pionului **f**:
   **2.f4** – gambitul regelui
   **2.Cc3 Cf6 3.f4** – partida vieneză
   **2.Nc4 Cf6 3.d3 urmat de f4** – jocul nebunului
2. Atacul pionului **e5** cu ajutorul pionului **d**:
   **2.d4 e:d4 3.D:d4** – deschiderea centrală
   **2.d4 e:d4 3.c3** – gambitul nordic
3. Atacul pionului **e5** cu ajutorul **2.Cf3**:
   **2...Cc6 3.c3** – deschiderea Ponziani
   **2...Cc6 3.d4** – deschiderea scoțiană și gambitul scoțian
   **2...Cc6 3.Cc3 Nb4** – jocul celor trei cai
   **2...Cc6 3.Cc3 Cf6** – jocul celor patru cai
   **2...Cc6 3.Nc4 Ne7** – apărarea ungară
   **2...Cc6 3.Nc4 Nc5** – partida italiană
   **2...Cc6 3.Nc4 Cf6** – jocul celor doi cai
   **2...Cc6 3.Nb5** – partida spaniolă
   **2...d6** – apărarea Philidor
   **2...f6?** – apărarea Damiano
   **2...f5** – contragambitul leton
   **2...d5** – contragambitul central
   **2...Cf6** – deschiderea rusă

**B. Jocuri semideschise**

În grupul de deschideri sub această denumire intră cele în care negrul după **1.e2-e4**, începe lupta cu alte mutări în afara celei de mai sus, având la bază alte idei.

1. Atacul asupra pionului **e4**:
   **1... Cf6** – apărarea Alehin
   **1...d5** – apărarea scandinavă
   **1...c6 2.d4 d5** – apărarea Caro-Kann
   **1...e62.d4d5** – apărarea franceză
2. Atacul punctului **d4**:
   **1... c5** – apărarea siciliană
   **1...Cc6** – deschiderea Nimzovici
   **1...g6 sau 1...d6 2.d4 g6** – apărarea iugoslavă.

**C. Jocuri închise**

Din această grupă vastă, fac parte toate celelalte deschideri, în care albul începe cu oricare altă mutare, în afară de **1.e4**. În funcție de evoluția următoare a ambelor părți, putem distinge:

1. Controlul punctului **e5** cu pionul **d**:
   **1.d4 d5 2.c4** – gambitul damei, împărțit în:
   **2..d:c4** – gambitul damei acceptat
   **2...Cc6** – apărarea Cigorin
   **2...e5** – contragambitul Albin
   **2...c5** – apărarea simetrică
   **2... c6** – apărarea slavă
   **2...e6** – gambitul damei refuzat
2. **1.d4 d5 2**, altceva, în afară de 2.c4 – pionul damei.
3. Atacul punctului **e4** cu calul:
   **1.d4Cf6** – apărările indiene, împărțite astfel:
   **2.c4 c5 3.d5 b5** – gambitul Benkö-Volga
   **2.c4 c5 3.d5** negrul continuă altfel decât
   **3...b5 (sau 1.d4 c5)** – apărarea Benoni
   **2.c4 g6 3.Cc3 d5** – indiana Grünfeld
   **2.c4 g6 3.Cc3 Ng7** – indiana regelui
   **2.c4 e6 3.Cc3 Nb4** – indiana Nimzovici
   **2.c4 e6 3.Cf3 b6** – indiana damei
   **2.c4 e6 3.g3** – deschiderea catalană
   **2.c4 d6 3.Cc3 e5** – indiana veche
   **2.c4 e5** – gambitul Budapesta
4. Controlul punctului **e4** de către negru cu pionul **f**:
   **1.d4f5** – apărarea olandeză
5. Albul atacă punctul **e5**:
   **2.Cf3 d5 2.c4** – deschiderea Reti
   **1.Cf3 d5 2.g3** – indiana regelui la alb
   **1.f4** – deschiderea Bird
6. Albul atacă punctul **d5**:
   **1.c4** – deschiderea engleză
7. Alte idei:
   **1.b3** – atacul Nimzovici-Larsen
   **1.b4** – deschiderea Sokolski.

Fiecare din deschiderile prezentate mai sus, conține o serie de subîmpărțiri pe variante, în funcție de ideile de atac, apărare sau contraatac ce se adoptă, pe care teoria le apreciază în mod diferit și adesea schimbător, în funcție de ideile noi care se descoperă.

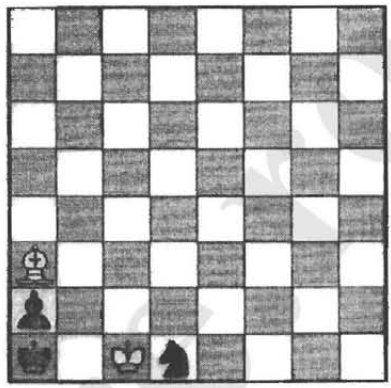
După cum s-a arătat deja, studiul integral al unui asemenea volum de informație, este practic imposibil și nu-și are rostul, fiind preferabilă cunoașterea detaliată a câtorva, care să fie aplicate cu succes în practică.

Pentru debutant, îndrumările și principiile care s-au expus mai sus sunt suficiente pentru a juca satisfăcător începutul partidei.

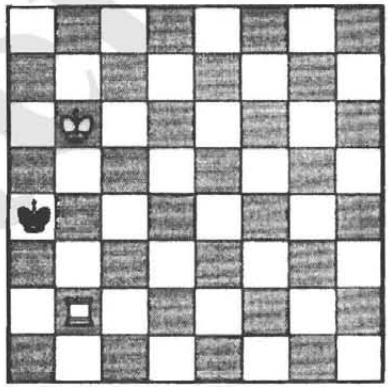
Studiul amănunțit al deschiderilor trebuie făcut atunci când se ajunge la o clasificare sportivă ceva mai elevată, dar și la o înțelegere mai bună a jocului; aceasta pentru faptul că deschiderile pun o serie de probleme, unele dintre ele fiind greu de asimilat.

## 12.17. EXERCIȚII

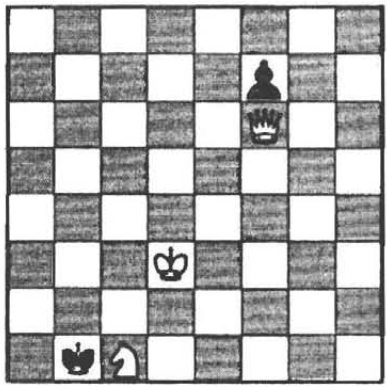
1. În „Deschiderea centrală" după mutările 1.e4 e5 2.d4 e:d4 3.D:d4 cum considerați că trebuie să continue negrul?
2. După 1.e4 e5 2.Cf3 d6 – „Apărarea Philidor" – care sunt defectele poziției negre și cum trebuie să continue albul?
3. În „Apărarea Scandinavă", după 1.e4 d5, cum trebuie să continue albul?
4. În „Indiana Grünfeld" după 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5, cum trebuie să continue albul?
5. După mutările caracteristice pentru „Indiana Regelui" 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7, cum continuă albul cel mai bine?
6. În „Deschiderea Sokolsky" după 1.b4 cum se dezvoltă negrul?



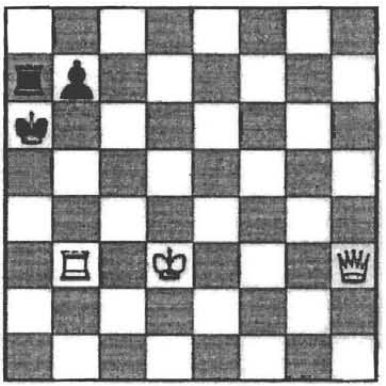
7. Albul la mutare, poate câștiga?



8. 6≠.



9. 2≠.



10. 2≠.

## 12.18. SOLUȚII

1. Cel mai bine pentru negru este să continue dezvoltarea, atacând cu tempo dama ieşită prematur: **3...Cc6 4.De3 Cf6**, urmată de dezvoltarea **Nf8** şi **rocadă**.
2. Prin **2...d6** negrul a închis diagonala de dezvoltare a Nf8, obținând o poziție strânsă, nebunul trebuind să se dezvolte la e7 sau g7. Albul continuă cel mai bine cu **3.d4 Cf6 4.Cc3**, urmat de **5.Nc4** şi **6.0-0**.
3. Corect este **2.e:d5**, invitând dama neagră în centru; după 2...D:d5 3.Cc3 se asigură o mai bună dezvoltare albului.
4. Albul dispune de câteva mutări de dezvoltare cum ar fi 4.Cf3. 4.Nf4, 4.Ng5. 4.e3 sau 4.Db3. Cea mai neplăcută pentru negru, rămâne ocuparea centrului după **4.c:d5 C:d5 5.e4 C:c3 6.b:c3**.
5. Ocupând centrul prin **4.e4 d6 5.f3 sau 5.Cf3**.
6. Cea mai eficare linie de dezvoltare rapidă este considerată **1...e5 2.Nb2 N:b4 3.N:e5 Cf6** urmată de **4...0-0** cu poziție excelentă pentru negru.
7. A. Hultberg, 1928.
   **1.Nf8!! Cb2(c3) 2.Rc2!** 2.Nh6 Cd3 + 3.Rc2 Cb4+, etc, **C~ 3.Ng7≠**.
8. J. Jespersen, 1883.
   **1.Tb5! Ra3 2.Ra5 Ra2 3.Ra4 Ra1 4.Rb3 Rb1 5.Tc5** urmat de mat.
9. A. Jakab, 1922. **1.Rc3**
10. W. Schpeekmann, 1975. **1.Dd7**

WWW.SAHTO

# Capitolul 13
# CUM TREBUIE JUCAT DUPĂ TERMINAREA DESCHIDERII?

Urmărind o partidă disputată între doi jucători lipsiți de experiență, adesea vedem că după terminarea deschiderii, aceştia încep să facă unele mutări greu de înțeles: deplasează pionii laterali, ies cu dama singură (sau cu vreo altă figură) la atac, etc. Se observă că joacă fără un plan şi nu ştiu exact cum trebuie condus jocul, în stadiul în care lupta este în toi.

Cu totul altfel procedează jucătorii cu experiență: după o apreciere a poziției rezultate, aceştia aleg planul de joc şi partida continuă, utilizând experiența practică şi bagajul de cunoştințe teoretice acumulate.

Pentru a face progrese în jocul de mijloc, jucătorul neexperimentat trebuie să învețe temeinic în primul rând **jocul combinativ legat de atacul la rege**, pe care să-l şi practice. Aceasta îi va permite să acumuleze experiența necesară, să capete mai multă încredere în forțele proprii şi să aibă mari satisfacții estetice şi sportive.

În timpul unei partide, astfel de atacuri la rege trebuie pregătite cu grijă, pentru că vor eşua dacă se va încerca aceasta cu ajutorul a numai una-două figuri. Pentru a crea o bază solidă în pregătirea, spre exemplu, a unui atac pe flancul regelui, este necesar să cucerim *a priori* zona centrală.

Din contra, o poziție şubredă în centru, va îngreuna mult succesul unor operații pe flancuri.

Pentru pregătirea atacului, se ține seama de formația de pioni care protejează regele şi de figurile care participă la apărarea lui. Se înțelege că pentru reuşita unui astfel de atac, este necesară o superioritate de forțe pe flancul respectiv.

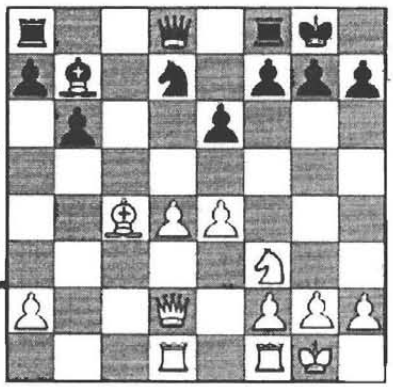
De asemenea, pentru ca forțele atacatoare să aibă şanse de succes, este necesar ca acestea **să conlucreze în armonie**, aceasta fiind cerința de bază, în special când se duce atacul direct asupra regelui.

Atunci când este cazul, partea în atac poate recurge la sacrificii care să distrugă reduta regelui advers, dar aceasta trebuie făcut numai atunci când este necesar şi dacă succesul este asigurat. Înaintea unui astfel de sacrificiu, trebuie stabilit exact dacă forțele rămase vor fi suficiente pentru continuarea cu succes a atacului.

De multe ori în urma unui sacrificiu dacă atacul este oprit, jucătorul care rămâne în avantaj material reuşeşte să-l materializeze în victorie.

Dacă se obține un avantaj material, jocul trebuie simplificat prin schimburi, pentru ca în final, acest avantaj să poată fi realizat. Este adevărat că în acest caz, trebuie cunoscute o serie de poziții de final, în care avantajul material nu asigură totuşi victoria. Se cunosc deja câteva asemenea poziții şi vor fi studiate şi altele.

Pentru exemplificare, să urmărim diagrama 140. Albul dispune de un centru mobil de pioni, ce se poate pune în mişcare, fără ca adversarul să aibă vreo posibilitate de a-l opri.



140

KERES
FINE
Ostende
1937

Cei doi pioni contra unul în centru, permit albului la momentul potrivit să înceapă atacul prin e4-e5 dau d4-d5. Totodată forţele sale sunt bine centralizate în urma deschiderii, care abia s-a încheiat.

**14.Tfe1**

Fără să se grăbească, albul apără pionul e4, centralizând turnul pe o coloană unde are posibilităţi mari de acţiune. Să remarcăm faptul că înainte de a se trece la operaţiuni active, este necesară **îmbunătăţirea la maximum a poziţiei tuturor figurilor**.

**14...Tc8 15.Nb3 Cf6 16.Df4**

Din nou pionul este apărat. O mare greşeală ar fi fost 16.e5 Cd5, după care calul centralizat ar fi blocat pionii albi şi ar fi controlat o serie de câmpuri importante.

**16...Dc7 17.Dh4**

Un moment important: fiind necesară pentru atacul regelui, dama se sustrage schimbului, aşezându-se astfel, încât să atace de pe acum pionul h7. Să reţinem că **poziţia apărării nu trebuie uşurată prin schimburi**.

**17...Tfd8 18.Te3?!**

Dublarea turnurilor pe coloana **e** începută de alb, va aduce succesul final, numai în urma unei greşeli a negrului. De aceea 18.e5! de data aceasta ducea la un avantaj clar, de exemplu:

a) 18...Cd5 19.Cg5 h6 20.Ce4 Cc3 (altfel, se ameninţa 21.Cd6 sau 21.Td3) 21.Cf5+! cu atac decisiv;

b) 18...N:f3? 19.e:f6 N:d1 20.Dg5 Rf8 21.D:g7+ Re8 22.T:e6+ cu câştig;

c) 18...Cd7 19.Cg5 Cf8 20.Ce4 (posibil este şi 20.Te3) N:e4 21.D:e4 şi albul ar fi păstrat avantajul poziţional.

Acum negrul profitând de încetineala adversarului, începe contraatacul de pioni pe flancul damei, asigurând totodată un câmp mai bun damei sale, la b6.

**18...b5! 19.Tde1 a5?**

Mai bine era 19...h6 şi dacă 20.g4 Df4. Nimic nu oferea nici 20.d5 e:d5 21.e5 Ce4. Probabil că trebuia continuat cu 20.e5, dar acum condiţiile nu mai sunt atât de prielnice ca mai înainte: 20...Cd5 21.Te4 De7 şi negrul trebuie să respingă atacul, păstrând avantajul poziţional, care constă în majoritatea de pioni pe flancul clamei, poziţia dominantă a Cd5 şi stăpânirea coloanei **c**.

**20.a4 b4?**

Desigur că tentaţia formării unui pion liber apărat este enormă. Poziţia însă cerea mai multă impetuozitate. Trebuia mai întâi prevenită străpungerea din centru şi continuat cu 20...b:a4 21.N:a4 h6 cu un mic avantaj pentru negru. Probabil că acesta a evitat să-şi slăbească poziţia regelui, căci nu se poate explica altfel de ce Fine n-a luat în considerare mutarea h7-h6.

**21.d5! e:d5 22.e5!**

Numai după ce negrul a fost împiedicat să ocupe cu figurile sale câmpul d5, albul realizează ameninţarea sa principală şi trece la atac. Insuficient este acum 22...Ce4, din cauza 23.e6 f:e6 24.T:e4 d:e4 25.Cg5 cu atac decisiv.

**22...Cd7 23.Cg5 Cf8**

Şi aici mai tenace era 23...h6, cu toate că după 24.e6 h:g5 25.e:f7+ R:f7 26.Te7+, atacul albului ar fi fost extrem de periculos.

**24.C:h7 C:h7 25.Th3 Dc1**

Nici această paradă nu mai este suficientă, albul având atac decisiv.

**26.D:h7+ Rf8 27.The3 d4 28.Dh8 + Re7 29.D:g7 Tf8 30.Df6+ Re8 31.e6!.** Negrul cedează.

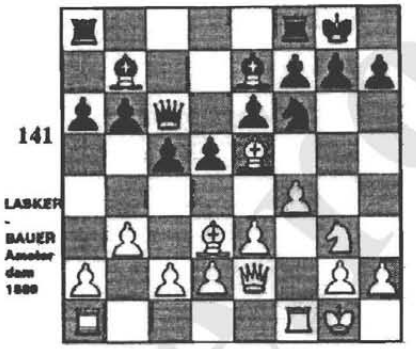
Un exemplu interesant, care demonstrează forța pionilor mobili din centru. Faptul că un maestru al atacului de talia lui Keres n-a ales momentul potrivit pentru punerea acestor pioni în mișcare, arată că în general, atacul nu este ușor de condus.

## 13.1. Câteva poziții și combinații tipice

Pentru a învăța mai bine mijloacele de atac și distrugere a poziției regelui, să facem cunoștință cu câteva poziții și combinații tipice, ce pot fi întâlnite în timpul jocului.

În diagrama 141 forțele sunt egale, dar structura centrală de pioni este favorabilă albului, care controlează trei puncte centrale din patru. Perechea albă de nebuni ocupă o poziție ideală, vizând direct rocada neagră. De aceea combinația care urmează este un prototip clasic de atac și distrugere cu ajutorul perechii de nebuni. Trebuie numai înlăturat Cf6, singurul apărător care stă în calea atacului alb. **14.Ch5! C:h5** răspuns forțat, căci albul amenință 15.C:f6 N:f6 16.N:f6 g:f6 17.Dh5 cu atac de mat. Dacă acum 15.D:h5, negrul poate răspunde cu 15...f5, blocând raza de acțiune a Nd3, urmat de Ne7-f6, neutralizând acțiunea celuilalt nebun alb. De aceea albul joacă energic, profitând de perechea sa activă de nebuni **15.N:h7+ R:h7 16.D:h5+ Rg8 17.N:g7!!** după aceasta s-a deschis complet poziția regelui negru, expus atacului combinat al damei și turnului f1.

141




**17...R:g7 18.Dg4+ Rh7 19.Tf3 e5** parează matul.

**20.Th3+ Dh6 21.T:h6+ R:h6 22.Dd7** câștigând încă o figură, albul rămîne cu dama și doi pioni pentru turn și nebun, un avantaj material clar. **22...Nf6 23.D:b7 Rg7 24.Tf1 Tab8 25.Dd7**. Fără să mai ia pionul a6, albul preferă să atace regele. **25...Tfd8 26.Dg4+ Rf8 27.f:e5! Ng7** la 27...N:e5 28.Df5 **28.e6! Tb7 29.Dg6 f6 30.T:f6 N:f6 31.D:f6+ Re8 32.Dh8+ Re7 33.Dg7+** și negrul a cedat după câteva mutări.

Este interesant că un maestru de talia lui Nimzovici a ajuns într-o asemenea situație în partida următoare (diagrama 142).

**Nimzovici-Tarrasch**[1]
– Petersburg, 1914 –

142

1. **Dr. Siegbert Tarrasch** (1862-1934). Unul din cei mai marcanți maeștri și teoreticieni, câștigător a numeroase turnee internaționale: Nürnberg (1888), Manchester (1890), Viena (1898), Monte Carlo (1903), Mannheim (1922). A pierdut un meci pentru titlul suprem cu Lasker în 1908. A scris, printre altele, „Lehrbuch des Schachspiels", celebru manual didactic.

Negrul are o poziție mai bună în centru, unde Ce4 domină jocul. **17...C:d2!!** cu toate acestea negrul îl schimbă! Scopul este de a îndepărta Cf3, lăsând regele alb fără suficientă apărare. **18.C:d2** reluarea cu dama, după 18...d4 permite deschiderea acțiunii Nc6, iar pionii negri devin o forță care crează neplăceri. **18...d4 19.e:d4 N:h2 +! 20.R:h2 Dh4+ 21.Rg1 N:g2** o temă de sacrificiu deja cunoscută **22.f3** după 22.R:g2 Dg4+ 23.Rh1 Td5 24.D:c5 Th5+ 25.T:h5 D:h5 + urmat de 26...Dg5 + cu câștigul Cd2.

**22...Tfe8** preferând atacul de mat, în loc de 22...N:f1 22.T:f1 c:d4 – +. **23.Ce4 Dh1 + 24.Rf2 N:f1 25.d5** la 25.T:f1 Dh2+ cu câștigul damei. **25...f5 26.Dc3 Dg2+ 27.Re3 T:e4+ 28.f:e4 f4+ 29.R:f4 Tf8+ 30.Re5 Dh2+ 31.Re6 Te8+ 35.Rd7 Nb5≠.**

După cum se vede, cele două exemple seamănă izbitor între ele. Dacă în practică vor apărea poziții de acest fel, cititorul deja va ști cum să procedeze.

Mai jos un alt exemplu de poziție tipică (după Capablanca), ce poate apare în timpul jocului (diagrama 143).

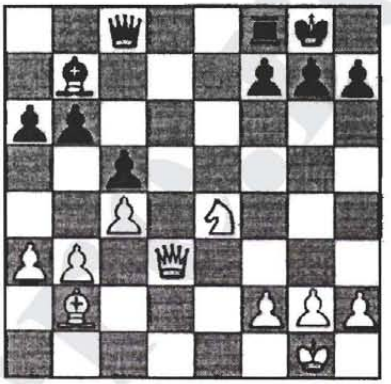
**143**

Negrul amenință mat; profitând de faptul că Nb2 controlează diagonala al-h8 ca urmare a slăbirii poziției negre după g7-g6, albul dispune de o combinație câștigătoare: **1.D:h7+ R:h7 2.Th3+ Rg8 3.Th8≠.**

Cât de dăunătoare poate fi câteodată o mutare „de apărare" ca g7-g6!

Un alt exemplu ne oferă același Capablanca, vezi diagrama 144:

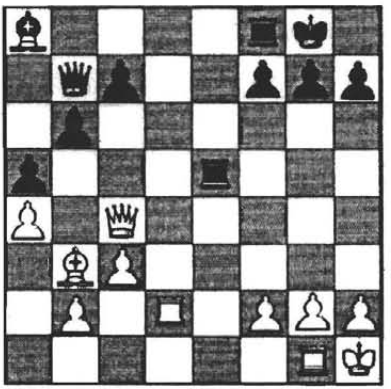
**144**



Cu o calitate mai puțină (cal contra turn), albul trebuie să piardă la un joc liniștit. Faptul că Nb2 atacă poziția regelui negru, iar dama și calul sunt activ centralizate, precum și faptul că regele advers este oarecum solitar, permit albului combinația: **1.Cf6+ g:f6** forțat, altfel 2.D:h7≠ **2.Dg3+ Rh8 3.N:f6≠.**

În diagrama 145, linia 1-a este apărată de Tg1, iar linia a 8-a de Tf8. Albul la mutare, atrage turnul negru de pe ultima linie într-o **legătură** fără ieșire: **1.D:f7+! T:f7** forțat. **2.Td8+ Te8 3.T:e8 ≠.** Rugăm cititorul să găsească cum poate câștiga negrul dacă la mutare?

**145**



Cunoscând cât mai multe combinații tipice, cititorul poate să inițieze o serie ele atacuri la rege și să le finalizeze cu succes, fructificând o serie de posibilități, pe care altfel nici nu le-ar fi bănuit!

După cum s-a văzut, la baza reușitei unor combinații, a stat cooperarea între figuri, ale căror lovituri s-au concentrat pe una sau mai multe slăbiciuni din tabăra adversă.

Astfel de tipuri de combinații sunt numeroase, având la bază o anumită temă cum ar fi dubla lovitură, șahul dublu, atragerea, etc. Pentru studiul acestora se recomandă ca cititorul să apeleze la un manual de tactică. Studiind combinațiile respective, el va trebui să găsească singur modul lor de rezolvare. Depunând această muncă, câștigul va fi imens, pentru că îmbogățirea arsenalului tactic duce la:

- cunoașterea a numeroase tipuri de poziții și combinații tipice;
- îmbogățirea fanteziei;
- stăpânirea fazei de joc de mijloc;
- creșterea experienței practice;
- ameliorarea capacității de calcul abstract (mintal) al mutărilor concrete;
- creșterea generală a forței de joc și renumele de „bun tactician", sinonimă cu cea de jucător redutabil.

## 13.2. Despre jocul combinativ

Pentru a continua studiul sistematic, este necesar să fie clarificate o serie de elemente, care să se adauge la bagajul de cunoștințe al jucătorului, nu ca o piesă izolată dintr-un mozaic de mare suprafață, ci ca un tot închegat și logic. Pentru aceasta trebuie lămurite și însușite logic aceste elemente.

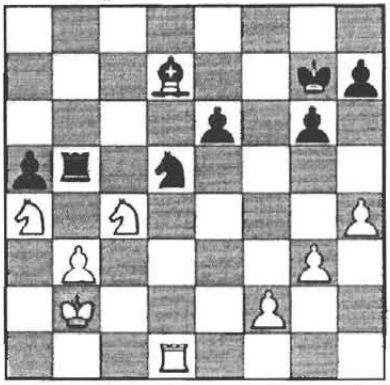
Aproape orice poziție conține unele mutări pe care le vom numi **forțate**. Prin executarea unei astfel de mutări, aceasta trebuie să provoace o răsturnare a situației jocului. Prin astfel de mutări se nasc amenințări puternice și neașteptate, cum ar fi cele de mat, captură, promovarea unui pion, etc. Pe scurt, scopul unor astfel de mutări-surpriză este de a se obține o **răsturnare a tuturor valorilor figurilor și a aprecierilor**, referitoare la poziția existentă într-un moment dat. Ca replică la astfel de mutări agresive și forțate, partenerul dispune și el de mutări forțate de apărare. De aceea mutările de atac, apărare, contraatac fac parte dintr-un lanț în care fiecare verigă poate fi urmărită și cercetată. Când aceste verigi se unesc într-un șir neîntrerupt, un astfel de lanț poate fi denumit **variantă**.

De multe ori acest lanț se bifurcă, bunăoară în cazul a două posibilități de atac sau apărare, în acest caz se poate vorbi de **variante**, care pot fi mai multe, câteodată vorbindu-se de un **păienjeniș de varinate**. Jucătorul care analizează o poziție, este pus în situația de a gândi și calcula o astfel de multitudine de variante, pentru a stabili dacă alegerea unei continuări forțate îi va oferi un rezultat pozitiv, adică succesul. Se înțelege că, cu cât forțele în luptă ajung între ele într-o încleștare tot mai strânsă, cu atât asemenea situații devin tot mai dese, iar jucătorul trebuie să fie din ce în ce mai atent și să nu scape nici o posibilitate în atac sau apărare.

De obicei însă, calculele multor variante forțate nu oferă un rezultat pozitiv și acestea rămân fără urmări. Dacă însă la vreuna din acestea rezultatul este pozitiv, atunci ea este executată (după ce jucătorul se convinge că nu existaă și altele mai bune) și se poate spera în succesul final. O astfel de continuare care este un fel de drum fără întoarcere, se numește **manevră forțată**. Pentru o mai bună înțelegere, să urmărim exemplul din diagrama 146.

**Capablanca - Yates**[1]

**146**

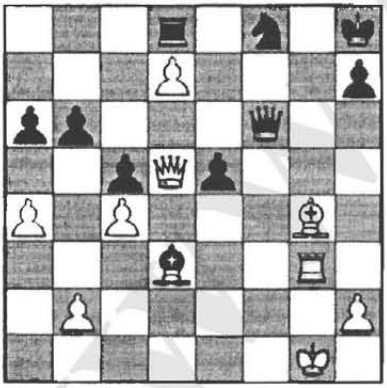


Albul efectuează o manevră forțată, în urma căreia câștigă un pion **1.Cc3 Tc5 2.Ce4 Tb5 3.Ced6 Tc5 4.Cb7 Tc7 5.Cb:a5**. Am asistat la o manevră forțată la finele căreia albul a rămas cu un pion în plus.

Există însă situații în care pentru reușită, manevra forțată trebuie să conțină un sacrificiu de material, așa cum putem vedea în diagrama 147.

**Nei**[2] **- Petrosian**[3] (U.R.S.S., 1960)

**147**



1. **Frederick Dewhurst Yates** (1884-1932), ziarist și multiplu campion al Marii Britanii; a înregistrat rezultate bune pe plan internațional.
2. **Ivo Nei**, jucător estonian. Maestru internațional, multiplu campion al Estoniei, câștigător la Wijk aan Zee, 1964.
3. **Tigran Petrosian** (1929-1986). Mare maestru gruzin, campion mondial între 1963-1969. A câștigat numeroase turnee internaționale de prestigiu. Jucător extrem de tenace, avea un deosebit simț al jocului pozițional. Stilul său era unul de „strategie a soliditătii".

**1.Dg8+!** sacrificând dama, albul forțează matul **1...R:g8 2.Ne6 Rh8 3.Tg8≠**.

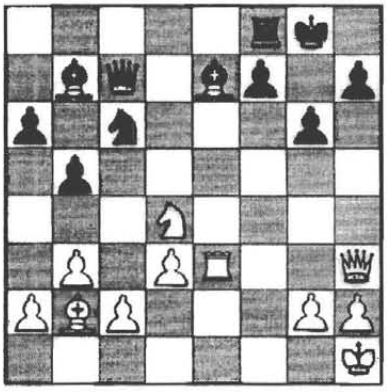
O astfel de continuare forțată care include sacrificiul de material poartă denumirea de **combinație**. Atât manevrele forțate cât și combinațiile, permit găsirea căilor celor mai scurte, pentru încheierea partidei și este obligatoriu să fie analizate.

În plus, o astfel de metodă de joc este practică pentru că sunt lăsate de-o parte o serie de posibilități imaginare în favoarea celor concrete, mai ales dacă se găsește vreo manevră forțată (cu sacrificiu sau fără) care să încheie partida cu victorie; acesta este un indicator sigur că partida este câștigată.

După ce s-a văzut deosebirea între manevra forțată și combinație, trebuie să conchidem că aceasta din urmă este tot o manevră forțată, care include oarecum întâmplător necesitatea sacrificării de material.

Pentru faptul că ambele produc o răsturnare a valorilor de pe tablă la un moment dat, le vom numi **combinații**, iar modul de a conduce astfel partida de șah, **joc combinativ**. Aceste noțiuni se încadrează de altfel în concepția clasică asupra jocului și sunt mai lesne de utilizat.

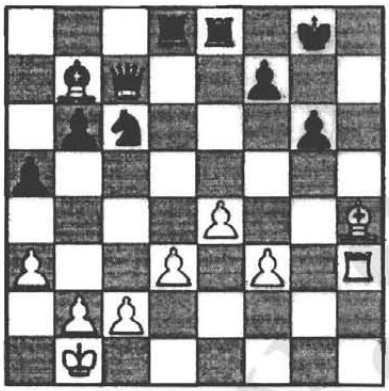
## 13.3. EXERCIȚII



1. + –

2. + –

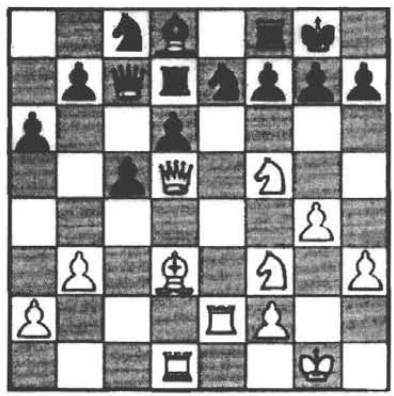
5. + –



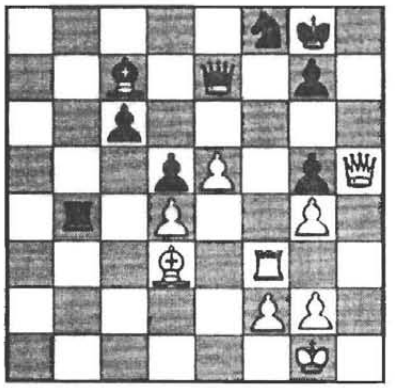
3. + –

6. + –

4. + –

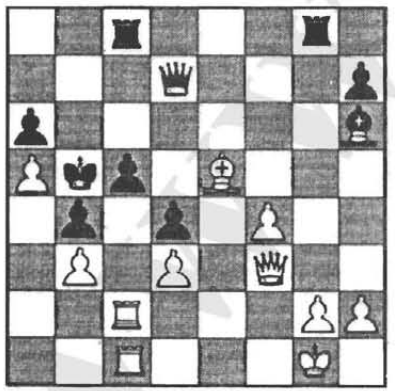


7. + –



8. + –

9. Cum continuă albul?



10. + –

## 13.4. SOLUŢII

1. După Capablanca.
Albul are o figură mai puţin, dar dispune de combinaţia: **1.C:c6 Ng5** la reluarea calului, urmează 2.D:h7+ şi 3.Th3+. **2.Ce7+ D:e7** şi acum la 2...N:e7 3.D:h7+. **3.T:e7 N:e7 4.Dd7** atac dublu, cu avantaj material decisiv.
2. După Capablanca.
Tema este deja cunoscută: **1.N:d7 D:d7** 1...N:e4? 2.Dc3 cu ameninţare de mat sau câştigul damei **2.Cf6+ g:f6 3.Tg3+ Rh8 4.N:f6≠**.
3. Cu tot avantajul material covârşitor al negrului, după **1.Nf6!** matul pe h8 nu se poate para.
4. Şi aici avantajul material al negrului nu are importanţă, căci **1.N:h7+! R:h7** 1...Rh8 2.Dh5 g6 3.Dh6+ – **2.Dh5+ Rg8 3.Cg5** şi pentru a para matul, negrul trebuie după 3...De4 să piardă dama.
5. După G.Levenfiş.
**1.D:g4! D:g4 2.Te8+ Nf8 3.Nh6** şi matul la f8 este imparabil.
6. (Alehin - Drewitt, 1923)
Poziţia parcă ne invită la **1.N:h7+ R:h7 2.Th3+ Rg8 3.N:g7!** negrul a cedat, căci la 3...f6 4.Nh6 Dh7 5.Dh5 Nf8 6.Dg4+ Ng7 7.N:g7 cu câştig rapid.
7. După Capablanca.
O combinaţie mai complicată, cu motivaţia de asemeni cunoscută. **1.C:e7 +** deschizând diagonala Nd3 **1...N:e7** pentru a preveni săriturile calului alb la g5.
**2.T:e7! C:e7! 3.N:h7! R:h7** la 3...Rh8 4.Dh5 g6 5.N:g6+ Rg7 6.Dh7+ Rf6 7.g5+ Re6 8.N:f7 + ! T:f7 9.De4 ≠. **4.Dh5+ Rg8 5.Cg5 Tc8 6.Dh7+ Rf8 7.Dh8 + Cg8 8.Ch7+ Re7 9.Te1+ Rd8 10.D:g8≠.**
8. Geller[1] - Novotelnov[2], Moscova 1951.
**1.T:f8+ R:f8** 1...D:f8? 2.Nh7+ Rh8 3.Ng6+ şi 4.Dh7≠ **2.Dh8+ Rf7 3.Ng6+!** poanta! **Re6** 3...R:g6 4.Dh5≠ **4.Dg8+** câştigă şi 4.Dc8+ **Rd7 5.Nf5 +** cu câştig.
9. După G.Levenfiş.
Regele negru rămas în centru şi poziţia agresivă a figurilor albe îndeamnă la atac: **1.Cd5! 0-0 2.C:e7+ Rh8 3.D:h7+! R:h7 4.Th5≠**. De reţinut această combinaţie de mat, des întâlnită în practică.

1. **Efim Geller**, mare maestru ucrainean. Campion al U.R.S.S. în anii 1955 şi 1979, câştigător a numeroase turnee intrnaţionale importante: Beverwijk (1965), Göteborg (1968), Budapesta (1973). În perioada 1952-1962 a fost unul dintre candidaţii la titlul sprem. Este autorul mai multor cărţi, în special de teoria deschiderilor.
2. **Novotelnov Nicolai**, născut în 1911, maestru internaţional rus. Campion RSFSR în anul 1947. Autorul manualului „Faceţi cunoştinţă: Şahul!".

10. Tarrasch - Consultanți, Napoli 1914
**1.Nc!! T:c7** la 1...D:c7 2.T:c5+ D:c5 3.Db7+ urmat de mat **2.Db7+ T:b7 3.T:c5≠**. Merge și 1.Nd6 R:a5 2.Dd5.

## 13.5. Despre jocul poziţional

În timp ce jocul combinativ (cu sau fără sacrificiu de material) produce o răsturnare a valorilor și principiilor cerând o reevaluare reală pentru momentul și poziția respectivă, jocul poziţional dimpotrivă, confirmă și consolidează valorile inițiale absolute și legile pe baza cărora se joacă partida de șah.

Din acest punct de vedere, jocul poziţional apare deci ca un antipod al celui combinativ.

Această deosebire se observă mai ales atunci când la joc se întâlnesc doi jucători cu stiluluri de joc diferite. Unul este **jucătorul combinativ**, dornic de aventură, a cărui forță constă în priceperea de a căuta și găsi mutări neașteptate, iar altul **jucătorul poziţional**, care crede în principiile și dogmele acestui joc, care practică un joc solid și ține mult la infimul avantaj material eventual dobândit.

Când sunt începători, jucătorii câteodată se acuză reciproc asupra stilului de joc. Jucătorul combinativ îl ceartă pe celălalt că este un meșteșugar lipsit de talent, iar cel poziţional răspunde celuilalt că acesta este un lăudăros și înfumurat, un aventurier romantic și un fantezist.

Dacă asemenea deosebiri există între începători, ele lipsesc cu desăvârșire între maeștri. La aceștia jocul combinativ și cel poziţional se completează unul pe celălalt, ca un tot unitar.

Cu ajutorul jocului combinativ maestrul caută să dărâme valorile și principiile care nu au aplicabilitate generală, iar cu ajutorul celui poziţional el caută să consolideze și să folosească valorile și principiile valabile și adevărate.

În mintea jucătorului de șah în procesul de gândire, are loc un fel de luptă sau dispută între tot ce poate fi corect sau greșit, puternic sau slab, concret sau abstract, artistic sau prozaic etc. Una din aceste noțiuni va obține în final victoria asupra celorlalte în mintea jucătorului, după care va fi transpusă pe eșichier, sub forma unei mutări.

În cadrul acestui proces de gândire, vom denumi **idee** gândul care stă la baza unei combinații și **plan** pe cel care stă la baza jocului poziţional. Ideea conține în sine o **poantă**, adică un moment culminant și schimbă brusc situația. Planul oferă o larghețe impresionantă și adâncime a gândirii, iar transpunerea lui pe tablă, va da o anumită structură poziției.

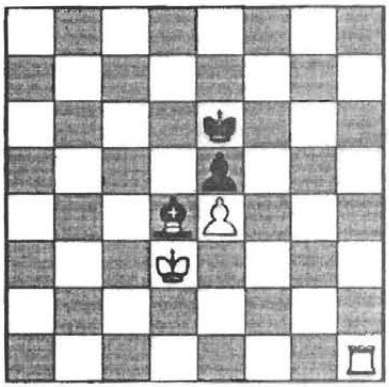
Găsirea unei combinații are loc de la o poziție existentă. Elaborarea planului are loc la început în mintea jucătorului, fiind o dorință ce se concretizează treptat în realitate.

Există poziții simple în care se poate utiliza simultan, atât metoda combinativă, cât și cea poziţională a planificării. Trebuie subliniat că metoda construirii planului este aplicabilă în situații complicate, care nu pot fi calculate cu exactitate.

În șah, nu totdeauna pozițiile complicate trebuie să conțină multe figuri; depinde de ce pot face acestea. Există poziții cu puține figuri, dar foarte complicate.

Un exemplu de elaborare a planului, ni-l oferă poziția din diagrama 148.

Planul de joc al albului constă în împingerea la bandă a regelui negru cu ajutorul regelui și turnului propriu, stăpânirea punctelor centrale unde se desfășoară lupta și obținerea deciziei tot acolo, eventual prin sacrificiul calității pentru nebun și pion, urmată de promovarea pionului alb.




Să urmărim realizarea acestui plan.

**1.Rc4 Rd6**

negrul desigur, nu este dispus să părăsească de bunăvoie centrul.

**2.Tb6+ Rd7 3.Rd5 Re7 4.Th7+ Rf6**

dacă 4...Re8, atunci 5.Re6 Rf8 6.Th8+ Rg7 7.Tb8! Nc3 8.Re7 Nd4 9.Tb1 Nc5 + (9...Ne3 10.Tf1 Nf4 11.Tg1+ şi regele negru este împins pe coloana **h**) 10.Re6 Nd4 11.Tf1 urmat de 12.Tf5 şi 13.T:e5

**5.Rd6**

Acum va urma a doua etapă: regele negru va fi alungat de către cel alb, bine centralizat.

**5...Nc3 6.Tb7!**

Manevră de ocolire a centrului cu turnul, pentru a da şahul decisiv pe coloana **f**.

**6...Nd4**

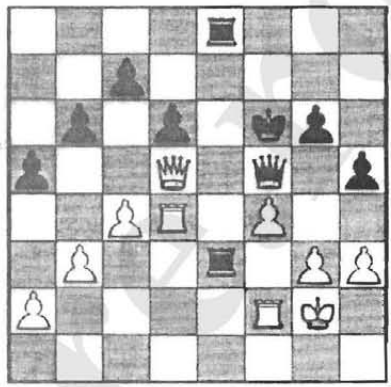
La 6...Nd2, decide 7.Tb8 Nf4 8.Tf8+.

**7.Tb3 Rf7 8.Rd7 Rf6 9.Tf3+ Rg6 10.Tf5**

După alungarea regelui negru din centru, forţele albe se îndreaptă spre pionul e5. Urmează 11.Re6 şi 12.T:e5 cu câştig pentru alb (vezi cap. 14.3).

În poziţia din diagrama 149, avantajul negrului care domină coloana **e**, este incontestabil, dar insuficient pentru câştig. Este necesară acumularea de noi avantaje. Să urmărim planul lui Rubinstein, un virtuoz al jocului poziţional.

**Duras-Rubinstein**
Petersburg 1909




În prima etapă, negrul obţine suplimentar, dominarea pe linia a 3-a.

**31...h4! 32.D:f5+**

După 32.g4 Tg3+ 33.Rh2 Db1 34.Td1 (34.Tg2 T:h3+!) De4 (cu ameninţarea 35...De3) 35.D:e4 (35.Td4 De1) T:e4 36.Tg1 Tee3 cu câştig, schimbul la g3 nefiind posibil.

**32...g:f5**

În acest moment, albul nu poate împiedica pierderea unui pion, de exemplu: 33.g4 Tg3+ 34.Rh2 f:g4 sau 33.Tf3 T:f3 34.R:f3 h:g3 35.R:g3 Te2.

**33.g:h4**

Acum însă s-a deschis coloana **g**. Urmează cea de a doua etapă: turnurile negre vor stăpâni coloanele **e**, **g** şi linia a 3-a; pionul slab h3 va cădea.

**33...Tg8+ 34.Rf1 T:h3 35.Re2 Te8+ 36.Rd2 T:h4**

S-a ajuns la un final de patru turnuri, cu un pion în plus pentru alb. Un aspect extrem de important este acela că turnurile albe au un rol pasiv, neputând exercita nici un fel de ameninţări asupra poziţiei negre. Singura ameninţare posibilă este atacul pionului f5, prin postarea celor două turnuri albe la d5 şi g5, dar pe aceasta negrul o lichidează uşor,

schimbând o pereche de turnuri; aceasta este ce-a de a treia etapă a planului. Tehnica negrului şi de această dată este impecabilă.

**37.Tg2 Teh8 38.Rc3**

Regele alb va încerca eventual să se strecoare spre pionul c7...

**38...Th3+ 39.Td3**

Nici la retragerea regelui nu se poate împiedica schimbul câte unui turn.

**39...T:d3+ 40.R:d3 Th3+ 41.Rd4**

Cititorul este rugat să analizeze dacă aducea vreo schimbare mutarea 41.Re2.

**41...Tf3 42.Rd5 T:f4 43.Rc6 Tg4! 44.Tf2 Tg7**

Pionul c7 este acum apărat; urmează etapa finală, de promovare a pionului liber **f**.

**45.Rd5**

Regele alb încearcă să revină din izolare pentru a opri înaintarea pionului; în plus, negrul ameninţa Re5 şi Tf7

**45...Te7**

Izolează regele alb.

**46.Tf1 Rg5 47.Tg1+ Rf4 48.a3 Rf3 49.Tf1+ Rg4 50.Tg1 +**

S-ar părea că negrul nu poate evolua cu succes...

**50...Rh3! 51.Tf1 Te5+ 52.Rc6 Rg2**

Acum avansul pionului **f** nu mai poate fi oprit.

**53.Tf4 Rg3 54.Tf1 Tc5+ 55.Rb7 f4 56.Tc1 d5!** parând ameninţarea b3-b4.

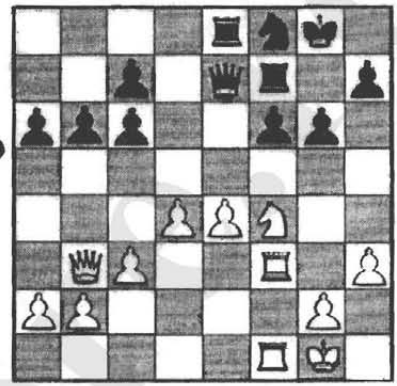
**57.Tg1+ Rf2 58.Tb1 d4 59.Tc1 d3 60.b4 a:b4 61.a:b4 d2 62.Tc2 Re3 63.b:c5 d1D 64.Tc3+ Rd4 65.c:b6 R:c3** albul cedează.

În diagrama 150 este prezentată o poziţie rezultată la câteva mutări după o deschidere, în care au avut loc multiple schimburi de figuri.

Se observă că figurile şi pionii albi domină centrul, iar turnurile sale dublate, exercită o serioasă presiune de-a lungul coloanei **f**. În poziţia negrului există trei pioni slabi: a6, c6 şi f6, dar atacul acestora este imposibil deocamdată, datorită faptului că pionul alb e4, este de asemeni atacat.

**Sălceanu-Schwanfelder**
corespondenţă campionatul Europei
1973-1975

**150**



La o verificare mai atentă a poziţiei, se observă că turnul negru din f7 este legat şi insuficient apărat pentru moment, în cazul deschiderii coloanei **f**. Tocmai pe această idee tactică îşi construieşte albul planul de joc. Acest plan trebuie să conţină o soluţie energică, eventual combinativă, care să-i asigure succesul. Dacă albul nu se grăbeşte, negrul s-ar putea consolida, de exemplu prin Rg8-g7, Cf8-e6 etc.

**21.Ch5!**

Calul nu poate fi luat, de aceea negrul este forţat să-şi slăbească poziţia regelui.

**21...f5** ameninţând capturarea Ch5.

**22.Cg3!** cu ameninţarea luării la f5, în condiţii extrem de avantajoase pentru alb.

**22...De6**

Negrul cedează pionul f5, propunând trecerea într-un final complex, cu un pion în minus, care comportă multe mutări. Cititorul a observat desigur că partida s-a jucat prin poştă, fiind vorba de un timp de gândire prelungit.

Întrucât pionul f5 nu fuge nicăieri, albul găseşte un plan, prin care aduce rapid dama sa în vecinătatea regelui negru.

**23.Da3!**, atacând în treacăt pionul a6.

**23...a5 24.e:f5 g:f5 25.C:f5**
cu ameninţarea 26.Ch6+
**26...Rh8 26.b3!**
Acum această verigă a planului pare simplă...
**26...Cg6 27.Dc1 Tef8 28.Dg5**
Concentrarea damei albe pe flancul regelui, decide imediat soarta luptei.
**28...Tf6 29.h4** negrul cedează, ameninţarea 30.h5 fiind decisivă, iar Cg6 neavând retrageri satisfăcătoare, fără pierderi materiale.

În încheiere trebuie clarificat un lucru.

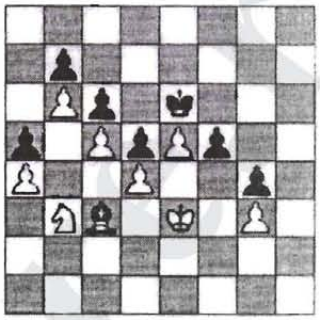
Cititorul trebuie să înţeleagă faptul că o partidă de şah nu se poate juca numai în stil combinativ sau numai în cel poziţional. Este adevărat că în funcţie de dorinţa sa, unul din jucători (câteodată chiar din deschidere) poate tinde şi chiar imprima partidelor sale o tentă combinativă tăioasă sau poziţională liniştită, dar în bună măsură, aceasta depinde şi de partenerul din faţa sa, care poate şi el să imprime tendinţele sale de joc combinativ sau poziţional. De aceea un bun jucător de şah trebuie să se descurce bine atât în combinaţii, cât şi în jocul de poziţie. Pentru a deveni deci un jucător „complet", şahistul trebuie să studieze şi să-şi însuşească ambele laturi ale jocului, iar în practică să le îmbine pe amândouă.

Această multilateralitate a stilului de joc, poate fi observată când studiem partidele maeştrilor, în jocul lor putem observa adesea că un plan de joc poziţional are la bază motivaţii tactice, sau că jocul combinativ poate fi rezultatul unui plan bine gândit, în acest fel, jocul combinativ şi cel poziţional trebuie să meargă mână în mână şi să facă casă bună împreună.

Nu trebuie să ne imaginăm însă că jocul fiecărui maestru este bazat pe joc combinativ şi poziţional în proporţii riguros egale; din contra, fiecare are anumite preferinţe pentru unul din cele două stiluri de joc.

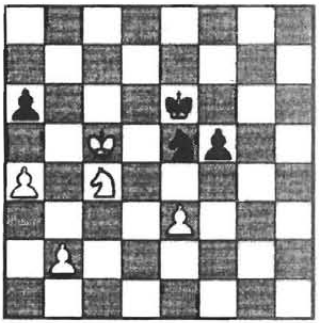
Când se pune însă problema jocului într-o poziţie survenită în partidă, de regulă majoritatea acestora vor juca conform „cerinţelor poziţiei", adică vor utiliza toate mijloacele combinative sau poziţionale posibile pentru atingerea obiectivului dorit.

## 13.6. EXERCIŢII

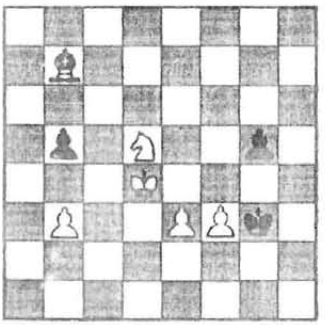


1. Albul la mutare; cere este planul cel mai scurt de câştig?

2. Albul la mutare. Cum apeciaţi acest final C ↔ N şi cum trebuie continuat corect?



3. Cum continuă albul?



4. Albul la mutare? Care este planul cel mai simplu de joc?

## 13.7. SOLUȚII

1. Zukertort[1] - Winawer[2]
   Poziția are un caracter blocat; în asemenea situații, de multe ori calul se dovedește superior nebunului. Faptul că în poziția dată el se poate instala pe câmpul f4 și că în plus albul dispune de un pion liber, ne ajută să găsim planul just: **1.Cc1 Nb4 2.Cd3 Nc3 3.Cf4+** Re7 la 3...Rd7 4.e6+ Re7 5.C:d5+ c:d5 6.c6+ – ; sau 4...Rd8 5.Ce2 urmat de 6.Rf4 și cade pionul f5. **4.C:d5** cu câștigul albelor.
2. Sălceanu-Racoviță, Mamaia 1984.
   a. Structura pionilor albi este mai bună, fiind mai compactă (3 ↔ 4 grupuri de pioni).
   b. Calul alb este superior nebunului negru, acesta fiind „rău"; există prea mulți pioni pe câmpuri negre.
   c. Figurile albe se pot centraliza cu ușurință, creând amenințări directe. Jocul nu este greu de condus: **1.Cg4! Rg8** 1...f5? 2.Ce5 + – **2.Rf3 Rf7 3.Re4 Re6 4.Ce3** parează 4...f5+ și pregătește alungarea regelui negru **Nf8 5.g4 Ng7 6.Cc4** cu amenințarea 6.Ca5 și pătrunderea regelui alb **Rd7 7.Rt5 Re7 8.Cd2** negrul cedează; după 9.Ce4 se pierde un pion.
3. Vistanețkis[3] - Karker[4], corespondență, 1970 -1974.
   Albul are un pion în plus pe flancul damei, dar prezența cailor poate complica jocul, înainte de a efectua schimbul acestora, trebuie calculat dacă avansul pionilor albi **a** și **b** este mai rapid decât al pionului negru **f** după capturarea pionului alb e3.
   **1.C:e5** R:e5 2.b4 **Re4 3.b5 a:b5 4.a:b5 R:e3 5.b6 f4 6.b7 f3 7.b8D f2** Se știe că dama nu câștigă în luptă cu pionul nebunului pe penultima linie...
   **8.Db5!** dar nu și în această poziție, în care regele negru nu se află unde trebuie, adică de cealaltă parte a pionului (g1, g2, h1 sau h2). Negrul cedează, căci urmează 9.Df 1.
4. Capablanca-Reshevsky, Nottingham, 1936.
   Este adevărat că albul are un pion în plus, dar existând pioni pe ambele flancuri, nu este exclus ca nebunul negru să aibă un cuvânt de spus în lupta cu calul, în plus, pionul alb f3 este sub atac. **47.f4!**
   Prima verigă a planului alb se bazează pe faptul că negrul nu poate schimba 47...N:d5 48.R:d5 și apoi 48...g4 (48...g:f4 49.e:f4 R:f4 50.Rc5 cu câștig elementar) 49.f5 Rh3 (pe coloana **f** regele negru ar fi în șah după promovarea pionului alb) 50.f6 g3 51.f7 g2 52.f8D g1D 53.Dh6+ Rg2 54.Dg5+ și după schimbul damelor câștigul albului este evident.
   **47...g4 48.f5 Nc8**
   Negrul este gata să oprească avansul după 49.f6 Ne6, după care câștigul albului comporta dificultăți.
   **49.Re5!**
   Încă odată se observă cât de importantă în finaluri, este centralizarea regelui.
   **49...Nd7**
   Pionul f trebuie totuși oprit!
   **50. e4**
   Începe a doua fază: albul avansează și pionul **e**,

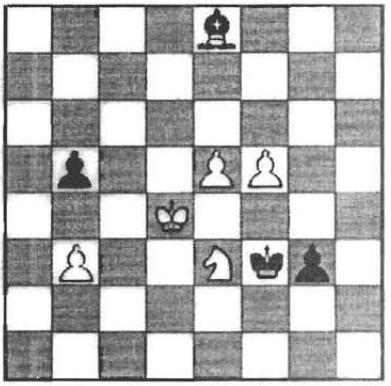
1. **Hermann-Jonannes Zukertort** (1842-1888) a trăit în Polonia și Anglia. A fost unul din cei mai puternici maeștri ai vremii, pe lângă profesiunile de medic, critic muzical și ziarist. Câștigarea turneului internațional de la Londra (1883) a fost cel mai mare succes al său. A câștigat 9 din 13 meciuri disputate. În 1872 și 1886 a pierdut două meciuri contra lui Steinitz, din care ultimul avea să fie considerat ca meci oficial pentru titlul de campion mondial. A murit tânăr, în urma unei congestii cerebrale
2. **Simion Winawer** (1838-1920) născut în Polonia, a devenit primul mare maestru al țării sale. Strălucit jucător defensiv și combinativ. Cel mai mare succes al său: Viena (1882), pe locul 1-2 cu Steinitz. A creat „contragambitul Winawer" în apărarea slavă: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cc3 **e5**, jucat în premieră la Monte Carlo 1901 contra lui Marshall.
3. **Isaak Vistanețkis**, jucător lituanian, născut 1910 – campion național în 1930 și 1935, component al reprezentativei naționale la cinci olimpiade, în perioada 1930-1937. A luat parte la multe turnee internaționale; cunoscut jucător prin corespondență
4. **Norbert Karker** – jucător german, la tablă și mai ales prin corespondență

făcând loc calului său la e3, pentru a reține pionul negru. Să remarcăm faptul că pursângele alb face față situației, datorită faptului că jocul se desfășoară pe un spațiu relativ restrâns al tablei. Nu era bine 50.Cf6 Rh3 51.C:d7 g3 52.f6 g2 53.f7 g1D 54.f8D D:e3+ 55.Rf6 D:b3 şi albul trebuie să se mulțumească cu un draw...

**50...Ne8 51.Rd4**

Lumină verde pentru pionul **e**!

**51...Rf3 52.e5 g3 53.Ce3**



Poziția rezultată este remarcabilă şi necesită această diagramă. Se pare că acum după 53...Nd7, avansul pionilor albi poate fi stopat şi albul nu mai poate evolua. Capablanca însă a reuşit să demonstreze câştigul, prin jocul magistral al calului, care poate sări între atac şi apărare: 54.e6 Nc8 (54...Ne8? 55. f6+ –) 55.e7 Nd7 56.f6 Ne8 57.Cf5! (câmpul cheie!) g2 (dacă 57...Rg4 58.C:g3 R:g3 59.Re5 Nf7 60.Rd6 cu câştig) 58.Ch4+ Rf4 (58...Rg3 59.C:g2) 59.C:g2+ Rf5 60.Ce3+ R:f6 61.Cd5+ Rf7 62.Cc7 Nd7 (62...R:e7 63.C:e8 R:e8 64.Rc5 + –) 63.e8D+ N:e8 64.C:e8 R:e8 65.Rc5 Rd7 66.R:b5 Rc7 67.Ra6 Rc6 68.b4 Rc7 69.b5 Rb8 70.Rb6! (vezi 14.3.) Ra8 71.Rc7 cu câştig. Din analiză a reieşit cea de-a treia verigă a planului alb: sacrificiul calului pentru pionul liber negru şi câştigul duelului pionilor şi regelui alb, contra nebunului.

**53...Rf4 54.e6 g2**

Ultima încercare, pentru că nebunul nu poate opri pionii albi.

**55.C:g2+ R:f5 56.Rd5 Rg4 51.Ce3 + Rf4 58.Rd4**

Negrul cedează; nu există apărare împotriva 59.e7 urmată de 60.Cd5 şi 61.Cc7. Aşa juca Capablanca finalurile: cu eleganță aristocratică. Alehin considera acest sfârşit de partidă, ca pe una din perlele şahului!

WWW.SAHISTI.RO

# Capitolul 14
# DIN NOU DESPRE FINALURI

În capitolul studiat deja cu finaluri elementare, am învățat că elementul „timp", prezintă o mare importanță. Un rol esențial în final îl joacă și materialul rămas în joc, pentru că, o dată cu dispariția de pe eșichier a unor figuri, rolul fiecărui pion rămas crește tot mai mult. Se știe, de asemenea, că și importanța regelui este în creștere, acesta devenind un personaj ofensiv, care trebuie centralizat.

Din nefericire începătorii se tem să utilizeze regele în final și aceasta se reflectă negativ în jocul lor, mai ales dacă partenerul este ceva mai experimentat în finaluri. Trebuie reliefat faptul că multe sfârșituri de partidă sunt decise tocmai în funcție de poziția regilor și de posibilitatea lor de a putea ajunge în centru.

De aceea începătorul trebuie mereu să exerseze pozițiile de acest gen, după care se va convinge că o astfel de strategie asigură succese practice și înviorează jocul său.

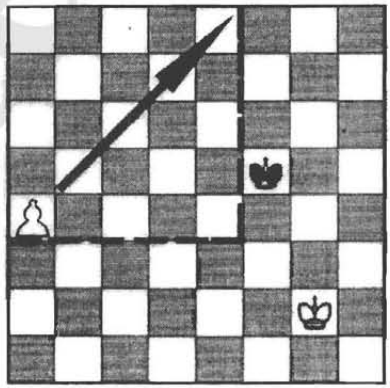
## 14.1. Rege și pion contra rege (regula pătratului)

Pentru că matul cu pionul este evident imposibil, trebuie examinat în ce cazuri acesta se poate transforma.

Pentru început să analizăm un exemplu în care regele este mult depărtat de pionul său. în diagrama 151 cu alb la mutare, pionul se poate transforma, pentru că negrul nu-l poate opri: 1.a5 Re6 2.a6 Rd6 3.a7 Rc7 4.a8D. Dacă însă la mutare este negrul, acesta poate ajunge pionul: 1...Re5 2.a5 Rd5 3.a6 Rc6 4.a7 Rb7 5.a8D+ R:a8.

Rezultatul luptei dintre rege și pion poate fi ușor calculat, prin apelarea la **regula pătratului**. Ne imaginăm pe tablă un pătrat a cărui latură are atâtea câmpuri, câte există de la pionul respectiv, până la locul de transformare, inclusiv câmpul pe care se găsește acest pion.

151



Alb la mutare – câștigă
Negru la mutare – remiză

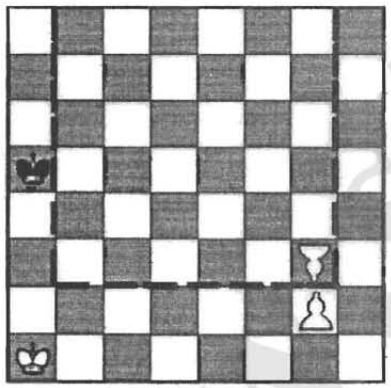
În cazul nostru, s-a trasat cu linie punctată pătratul pionului a4. Pentru a scurta timpul de gândire necesar trasării imaginare a pătratului respectiv, este suficient să ne imaginăm diagonala pătratului, care pornește tocmai de la acest pion, adică diagonala a4-e8. Observăm că cinci câmpuri de pe coloana e fac parte din acest pătrat. **Dacă este la mutare, regele negru poate intra în pătrat** (cum s-a arătat mai sus) **și reușește să ajungă la pion; în caz**

**contrar albul fiind la mutare, regele negru nu-l va mai putea opri**, pentru că o dată cu avansul său, pătratul pionului respectiv, îşi scurtează laturile!

Deci fără să calculăm, putem şti exact rezultatul final, aplicând **regula pătratului**, ori de câte ori regele este depărtat de pionul propriu, neputând interveni cu succes pentru a-i facilita promovarea.

Să urmărim acum diagrama 152, în care pionul g2 se află pe poziţia sa iniţială. S-ar putea forma impresia aparentă că pătratul pionului g2 are colţurile sale la a2. a8, g2 şi g8. Raţionamentul acesta este însă greşit deoarece am scăpat din vedere că pionul de pe poziţia iniţială se poate deplasa cu doi paşi, direct la g4!

152



Alb la mutare – câştigă
Negru la mutare – remiză

Pentru a nu ne înşela în acest caz la stabilirea pătratului, trebuie să **deplasăm în minte** pionul cu un câmp înainte (la g3 în cazul nostru) şi abia după aceasta să definitivăm pătratul respectiv al pionului, aşa cum este el indicat în poziţia de mai sus. Dacă albul este la mutare, după 1.g4 negrul nu va mai putea opri pionul; fiind însă negrul la mutare, după 1...Rb4, 1...Rb5 sau 1...Rb6, intrând în pătrat, acesta va putea opri pionul.

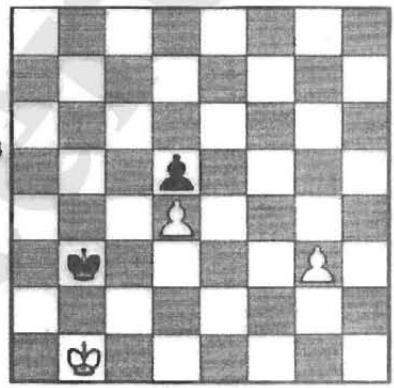
Dacă pe traseul – câteodată forţat – al regelui care aleargă să oprească pionul advers se află vreun obstacol, pionul nu va mai putea fi ajuns, ca în exemplul din diagrama 153.

După **1.g4 Rc4 2.g5** obstrucţionat de pionul propriu d5, regele negru nu mai poate intra în pătratul pionului, care promovează.

Chiar dacă regele negru ar fi stat iniţial la b4, după 1.g4, el nu poate pătrunde la c5, fiind în şah...

În studiul din diagrama 154, înainte de a începe marşul pionului a spre transformare, pion care poate fi ajuns de regele negru, albul pune o barieră în calea urmăritorului: **1.d5! e:d5 2.a4 Re4 3.a5** şi albul câştigă.

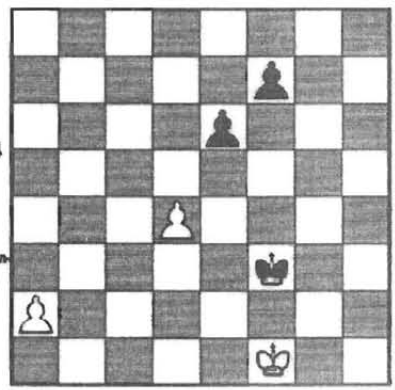
153



Alb la mutare – câştigă

154

R. Bianchetti, 1925

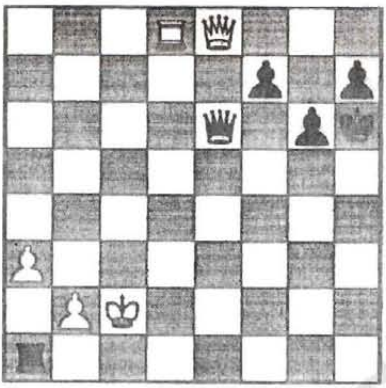


Regula pătratului are o enormă importanţă practică şi trebuie bine cunoscută, mai ales că aceasta se poate dovedi folositoare şi în unele poziţii mai complicate.

În partida din diagrama 155 unde se anunță o luptă foarte ascuțită – date fiind pozițile expuse ale ambilor regi –, a urmat cu totul surprinzător **42.D:e6!** și negrul a cedat; după 42...f:e6 43.Td1 T:d1 44.R:d1 rezultă un final simplu, în care negrul nu poate ajunge la pionul liber **a**, în timp ce regele alb este în careul pionilor negri...

**Petrosian-Taimanov**[1]
Moscova, 1957

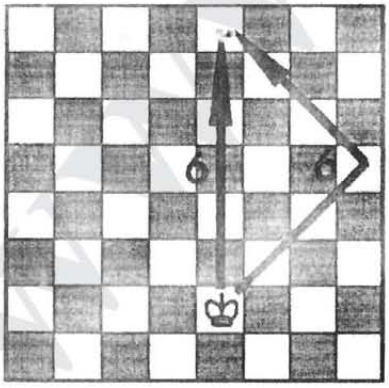
155



## 14.2. Deplasarea regelui

În privința felului cum se poate deplasa regele, ar putea exista impresia că traseul cel mai scurt este linia dreaptă, conform celor învățate la geometrie. În realitate însă, datorită unei caracteristici geometrice interesante a

156

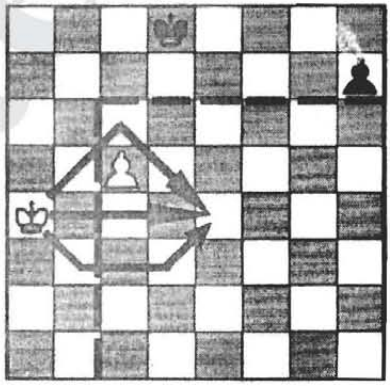


eșichierului, lucrurile nu stau așa. Să urmărim diagrama 156.

Regele alb c2, poate ajunge la e8 în șase mutări, pe drumul direct. Dar el poate ajunge la e8 dând ocol prin câmpul h5 în același număr de mutări, cu toate că se deplasează pe două laturi ale triunghiului, care însumează o lungime geometrică mai mare decît prima. Deci în șah, nu totdeauna drumul cel mai scurt între două puncte este linia dreaptă! Această curiozitate are o mare importanță în jocul practic; în finaluri trebuie să ne amintim adesea de ea. Aceasta permite regelui, care se deplasează spre pionul advers, să poată urmări și alte scopuri. Spre exemplu în studiul din diagrama 157, este prezentat un astfel de caz interesant.

I. Moravec, 1952.

157



Alb la mutare – remiză

Pentru a ajunge pe câmpul e4 de exemplu, regele alb dispune de mai multe trasee, toate în același număr de patru mutări. Fiind în afara pătratului pionului negru, mai poate el spera la ceva?

**1.Rb5!** albul amenință să intre în careul pionului prin 2.Rc4. **1...h5** după aceasta, careul pionului negru s-a micșorat brusc, în limitele h5-d5-d1-h1 și se pare că acesta nu mai este accesibil regelui alb. **2.Rc6!** iată însă că

1. Mark **Taimanov** – mare maestru rus, campion URSS în 1956, câștigător a numeroase turnee internaționale. Renumit teoretician a scris o serie de manuale despre deschideri.

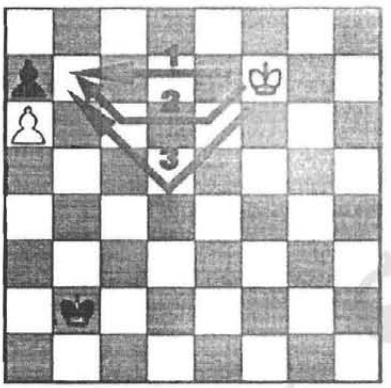
albul a creat o nouă ameninţare şi anume 3.Rb7, după care promovează nestingherit pionul său, salvând partida. Negrul trebuie să ia măsuri. **2...Rc8** şi acum **3.Rd5!**, reuşind să intre în „zona" pionului h5, obţinând remiză. Ceea ce părea la început de neatins, acum s-a realizat.

Cititorul se poate convinge că orice traseu rectiliniu, nu salva această poziţie.

Un alt exemplu interesant ni-l oferă diagrama 158.

Schlage-Ahues
Berlin, 1921

158



Alb la mutare – câştigă

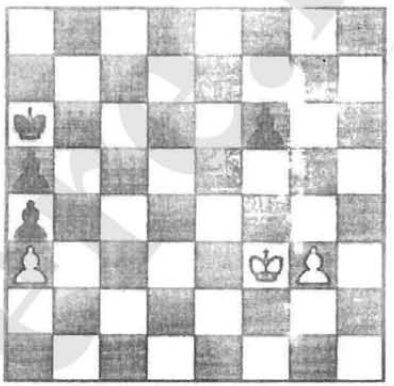
Albul are şanse de câştig, dar totul depinde de faptul dacă după R:a7, negrul are timp să-l „închidă", jucând Rc7. Pentru capturarea pionului a7 sunt necesare 5 mutări, dar tot atâtea pentru R negru, ca să ajungă la c7. Albul dispune de trei trasee spre a7. Care este cel mai bun? Dacă 1.Re6 Rc3 2.Rd6 Rd4 3.Rc6 Re5 4.Rb7 Rd6 5.R:a7 Rc7, negrul ajunge la timp şi se salvează. Conform unei analize a lui I.Maizelis, alegerea rutei numărul 3 aparent cea mai lungă, asigură succesul: **1.Re6 Rc3 2.Rd5!** acum negrul nu mai poate ajunge la d4 şi trebuie să bată pasul pe loc.

**2...Rb4 3.Rc6 Ra5 4.Rb7 Rb5 5.R:a7** cu câştig, sau 3...Rc4 4.Rb7 Rc5 5.R:a7 Rc6 6.Rb8 cu acelaşi rezultat.

Vom denumi procedeul albului după 2.Rd5! de a tăia calea regelui advers, **talonare**; este asemănătoare cu opoziţia, care de asemenea poate juca acest rol. Talonarea are o mare importanţă practică, fiind des întâlnită în finaluri. încă un exemplu în diagrama 159.

M. Zinar, 1985

159



Albul câştigă

Pentru victorie, albul trebuie să câştige pionul f6 şi apoi să promoveze pionul g3. Încercarea rectilinie 1.Rf4 Rb5 2.Rf5 Rc4 3.R:f6 Rb3 4.g4 R:a3 5.g5 Rb4 6.g6 a3 7.g7 a2 8.g8D a1D+ nu dă nimic bun; trebuie împiedicat contrajocul regelui negru prin **1.Re4! Rb5 2.Rd5!** acum negrul nu va mai putea captura la timp pionul a3.

**2...Rb6** la 2...f5 3.Rd4! din nou talonând regele negru **3.Re6! Rc5 4.R:f6 Rc4 5.Re5!** iată pentru ce albul nu s-a grăbit cu g3-g4, care ducea numai la un final de remiză, cu dama contra pioni negri la a2 şi a5.

**5...Rb3 6.Rd4 R:a3 7.Rc3** acum pionul alb va înainta nestingherit.

**7...Ra2 8.Rc2 a3 9.g4 a4 10.g5 Ra1 11.g6 a2 12.g7 a3** negrul este pat dar la mutare este albul...

**13.Rb3! Rb1 14.g8D a1D 15.Dg1≠**

Frumuseţea acestui studiu demonstrează că studiul finalurilor nu este plictisitor.

## 14.3. PUNCTELE CHEIE

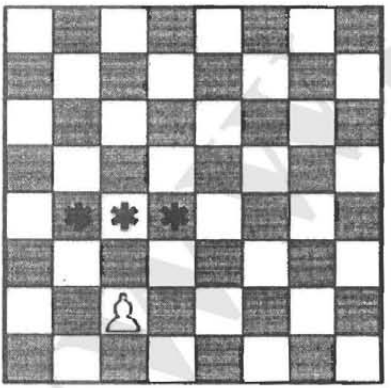
Am văzut până acum în ce situații poate câștiga pionul avansat pe linia 6-a, cu cei doi regi în imediata sa vecinătate, când obținerea opoziției joacă un rol decisiv. Mai este necesară cunoașterea **sistemului punctelor cheie (critice)**. La ce folosește acesta?

Întâi de toate, principiul de joc al acestor finaluri este stăpânirea acestor puncte (câmpuri) extrem de importante. Apoi, informația asupra punctelor critice facilitează mult jucătorului aprecierea pozițiilor în majoritatea finalurilor de pioni și calculul variantelor.

Înaintea unor exemplificări concrete, iată mai întâi formularea acestei legi: **Dacă regele atacului stăpânește unul din câmpurile critice ale pionului liber, acesta obține transformarea pionului, chiar în cazul apărării cele mai corecte.**

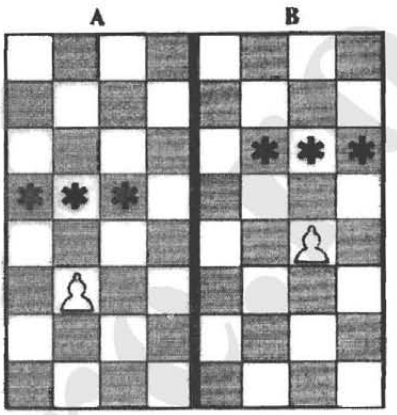
În diagrama 160 sunt indicate punctele cheie ale unui pion aflat pe poziția inițială.

160



Câmpurile b4, c4 și d4, trei la număr, se află în fața pionului, dar nu în imediata sa vecinătate, ci la distanță de o linie. Dacă pionul începe să avanseze, punctele cheie avansează și ele, după cum se poate vedea în diagrama 161.

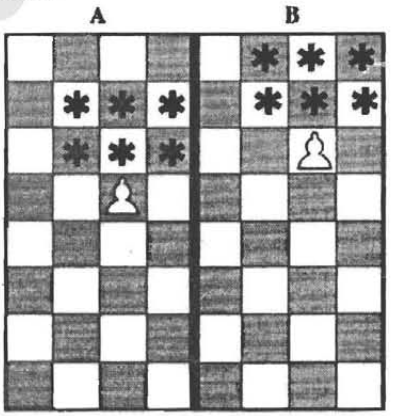
161




În secțiunile A și B, punctele cheie s-au deplasat la a5, b5, c5 pentru p.b3 și respectiv f6, g6, h6 pentru p.g4.

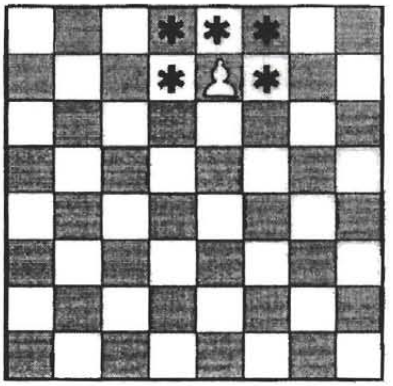
Dacă pionul trece de linia mediană ca în diagrama 162, apar în plus încă trei câmpuri cheie în fața pionului, acelea din imediata sa vecinătate.

162



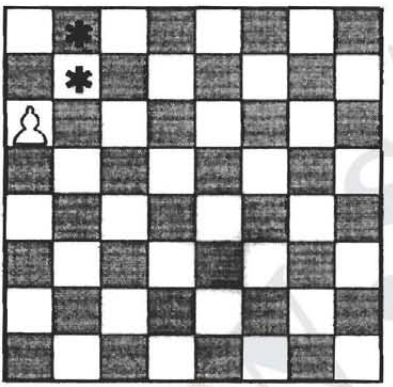

În fine, când pionul a avansat pe penultima linie, trei câmpuri din fața sa devin critice, plus cele două laterale. În acest caz pentru regele negru există un singur câmp cheie, cel din fața pionului și aceasta numai în cazul când regele alb nu este în opoziție în fața sa (de exemplu R alb la d6, R negru la e8), cu albul la mutare.

163



Dacă pionul este marginal, numărul de câmpuri cheie se micşorează sensibil, după cum se vede în diagrama 164.

164

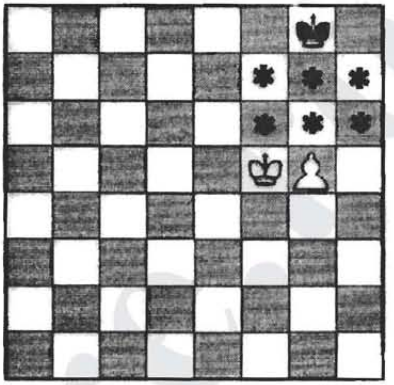


Pentru asimilarea şi reţinerea acestor noţiuni, urmează o serie de exemple practice, cu însemnarea punctelor critice pentru care se duce lupta.

În poziţia din diagrama 165, albul trebuie să cucerească unul din punctele cheie. Sunt posibile două căi:

**A.1.Rg6!** în majoritatea ftnalurilor, opoziţia este o armă de extremă importanţă. **1...Rh8 2.Rf7** şi promovarea pionului este asigurată. **2...Rh7 3.g6+ Rh6 4.g7** şi **5.g8D**.

165



Mai complicat este câştigul după:

**B.1.Rf6** evident că 1.g6? Rg7! duce numai la remiză**1...Rh7!**. O mutare abilă. La 1...Rh8 2.Rf7 Rh7 3.g6 + etc.; la 1...Rf8 2.g6 Rg8 3.g7 (fără şah!) Rh7 4.Rf7 şi 5.g8D. **2.Rf7!** dacă acum albul neatent joacă 2.g6 + ?, după 2...Rh8 partida este remiză, căci atât 3.Rf7, cât şi g7+, duc numai la pat! **2...Rh8 3.Rg6! Rg8 4.Rh6! Rh8 5.g6 Rg8 6.g7** din nou fără şah! **Rf7 7.Rh7** ocupând unul din punctele cheie, pionul se transformă.

Dacă în poziţia din aceeaşi diagramă la mutare ar fi negrul, după 1...Rf7(g7) albul nu poate câştiga lupta pentru vreun punct critic, partida fiind remiză.

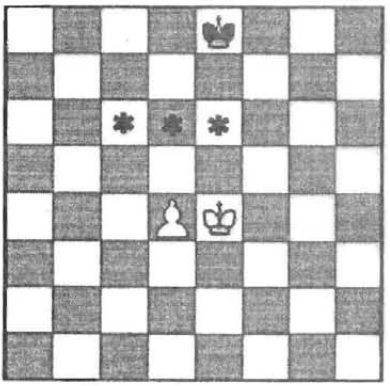
Cum se poate salva negrul în poziţia din diagrama 166? După 1...Re7? 2.Re5 (opoziţie) Rd7 3.Rd5 el pierde lupta pentru câmpurile critice.

La 1...Rd7, urmează desigur imediat 2.Rd5. Singura soluţie este **1...Rd8!** pentru a intra în opoziţie la orice atac alb. La **2.Re5 Re7!**, iar la **2.Rd5 Rd7!** cu remiză.

În poziţia din diagrama 167, regele alb la mutare, nu poate ocupa imediat niciunul din punctele cheie, dar arma opoziţiei, îi aduce succesul scontat.

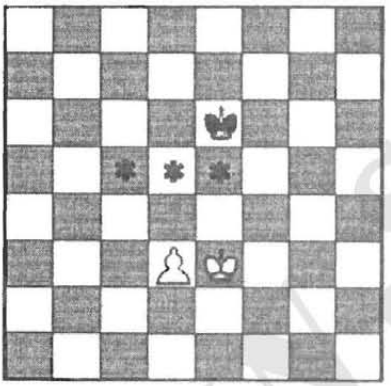
După I. Averbach

166



Negru la mutare – remiză

167



Alb la mutare – câştigă
Negru la mutare – remiză

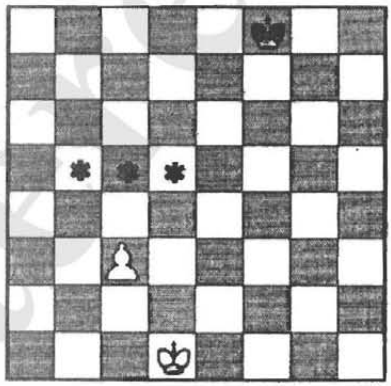
**1.Re4!** evident, la 1.Rd4? Rd6 şi opoziţia asigură negrului egalitatea; 2.Rc4 Rc6 3.d4 Rd6 etc, **1...Rd6 2.Rd4 Re6 3.Rc5!** acum unul din punctele critice este ocupat. **3...Rd7 4.Rd5!** înainte de a împinge pionul, albul trebuie să cucerească încă un punct cheie pentru pionul care va ajunge la d4! O imprudenţă ca 4.d4? duce la remiză după 4...Rc7! 5.Rd5 Rd7 6.Re5 Re7 etc. **4...Re7 5.Rc6!** acum este ocupat unul din punctele critice atât ale p.d4, cât şi p.d5. **5...Rd8 6.d4 Rc8 7.d5 Rd8 8.Rd6!** după 8.d6? = . **8...Rc8 9.Re7 Rc7 10.d6+** etc.

Dacă la mutare este negrul, acesta nu va permite albului ocuparea unuia din cele trei puncte: **1...Re5**, sau chiar **1...Rd5** asigură remiza.

Să reţinem că opoziţia regilor este singurul mijloc de luptă pentru cele trei câmpuri cheie învecinate pe aceeaşi linie.

Să încercăm dezlegarea poziţiei din diagrama 168, plecând de la teoria câmpurilor cheie prezentată.

168



Albul la mutare

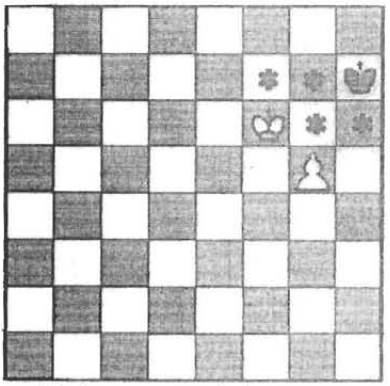
În lupta pentru punctele marcate b5. c5. d5, rezultă că atunci când R alb soseşte la d4, cel negru trebuie să ocupe opoziţia la d6; analog, în cazul Rc4/Rc6 şi Rb4/Rb6. Accesul R alb pe oricare din aceste trei puncte necesită trei mutări, în timp ce R negru, ajunge la d6 în două mutări, la d6 în trei, iar la b6 în patru.

În concluzie, dacă regele alb va galopa neîntârziat spre câmpul b4, cel negru va întârzia la opoziţia pe b6 şi trebuie să piardă.

Astfel soluţia este **1.Rc2! Re7 2.Rb3! Rd6 3.Rb4! Rc6 4.Rc4!** negrul este acum în zugzwang, iar albul urmând să ocupe unul din punctele critice, obţine victoria.

În poziţia din diagrama 169, desigur o gafă ar fi 1.g6+? Rh8! cu remiză, căci negrul nu are mutări după 2.Rf7. Corect este **1.Rf7! Rh8 2.Rg6 Rg8 3.Rh6 Rh8 4.g6 Rg8 5.g7** şi albul câştigă.

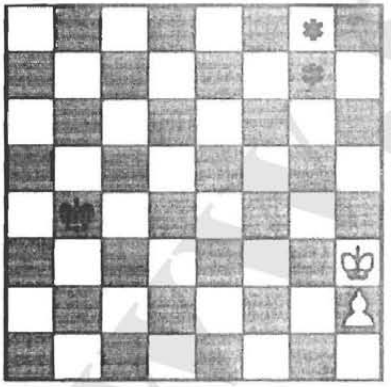
**169**



Alb la mutare – câștigă

În fine în diagrama 170, este prezentat un final cu pionul marginal, în astfel de cazuri, dacă regele inamic reușește să ocupe unul din câmpurile din fața unui astfel de pion, el nu mai poate fi eliminat datorită patului. Dar și în acest caz există câmpuri cheie. Ocuparea unuia din ele asigură victoria regelui cu pionul și remiza pentru celălalt.

**170**

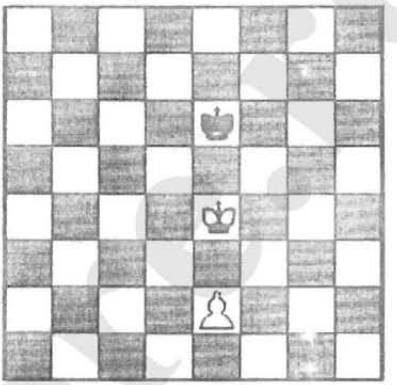


Alb la mutare – câștigă
Negru la mutare – remiză

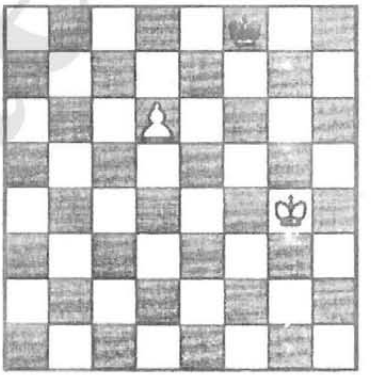
**A.1.Rg4 Rc5 2.Rg5 Rd6 3.Rg6 Re7 4.Rg7** și marșul pionului nu mai poate fi împiedicat.

**B. 1...Rc5 2.Rg4 Rd6 3.Rf5 Re7 4.Rg6 Rf8 5.Rh7** albul este obligat la aceasta, căci altfel regele negru „se cuibărea" la h8 de unde nu poate fi eliminat. **5...Rf7 6.h4 Rf8 7.h5 Rf7 8.h6 Rf8** și albul este pus în fața unei alegeri dezagreabile: să-și facă pat regele propriu, sau pe cel advers.

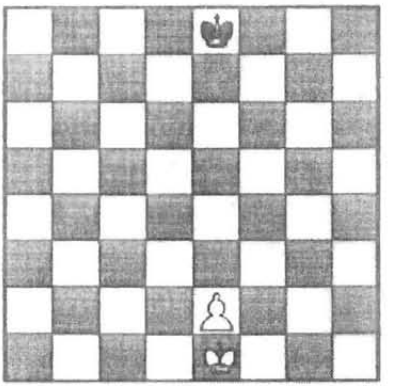
## 14.4. EXERCIȚII



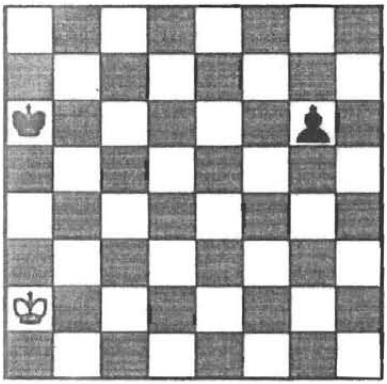
1. Cum continuă albul?



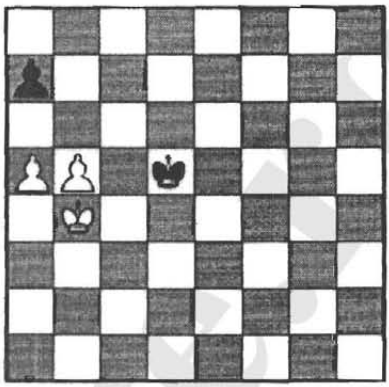
2. Albul câștigă.



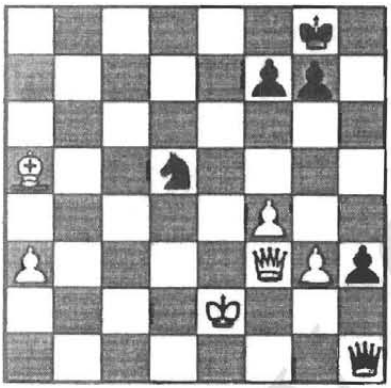
3. Albul la mutare.



4. Albul la mutare – remiză.

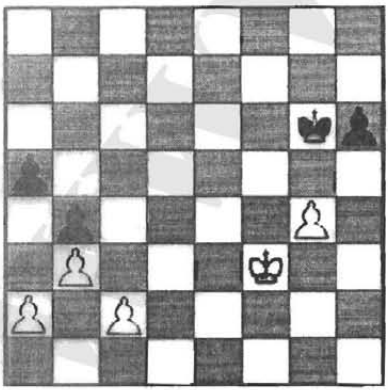


7. Albul câştigă.

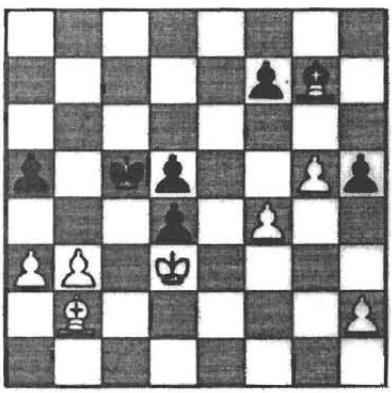


5. Negrul la mutare.

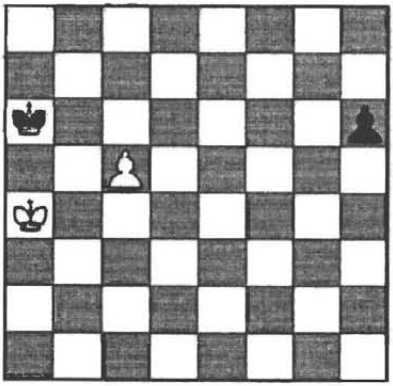
8. Albul câştigă.



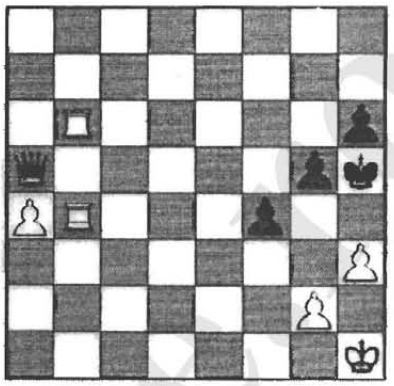
6. Albul câştigă.



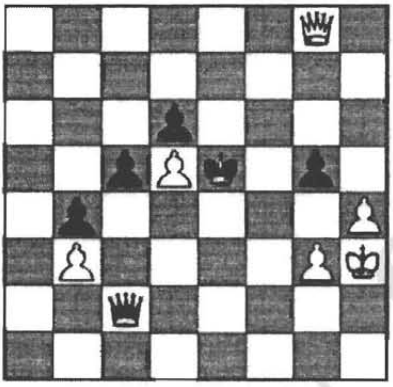
9. Albul câştigă.



10. Albul la mutare – remiză.



12. Albul câştigă.



11. Negrul câştigă.

## 14.5. SOLUŢII

1. (R. Fine, 1940)
   După **1.e3**, albul obţine opoziţia; **Rd6 2.Rf5 Rd7 3.Rf6 Rd8 4.e4 Rd7 5.e5 Re8 6.Re6!** 6.e6?? Rf8=**Rd8 7.Rf7** şi transformarea este asigurată.
2. (I. Averbach)
   **1.Rf5 Rf7** pierde imediat 1...Re8 2.Re6 **2.Re5 Rf8** negrul speră ca albul să greşească cu 3.Re6? Re8=**3.Rf6!** opoziţia decide **Re8 4.Re6 Rd8 5.d7** etc.
3. O poziţie instructivă, prezentată în mai toate manualele. **1.Rf2(d2) Rf7 2.Re3 Re7!** opoziţia la distanţă **3.Re4 Re6 4.e3!** etc. vezi exerciţiul 1.
4. (A. Mandler, 1969)
   Încă de la distanţă începe lupta pentru punctele critice f4, g4, h4: **1.Rb2!** 1.Ra3 g5! – +[1], sau 1.Rb3 Rb5, negrul reuşind să câştige lupta pentru câmpurile cheie. **Rb6** 1...Rb5!? 2.Rb3!= **2.Rc2! Rc6 3.Rd2! Rd6 4.Re2! Re6 5.Rf2! Rf6 6.Rg2!** remiză. Mergând pe o cărare îngustă, regele alb a reuşit să păstreze controlul asupra punctelor cu pricina.
5. Medina[2] - Tal[3], Palma de Mallorca, 1979.
   **1...D:f3+ 2.R:f3 Ce3!** albul cedează, căci după 3.R:e3, regele alb ar părăsi careul pionului h.

1. În lucrarea lui I. Averbach „Finaluri de şah" (finaluri de pioni) este indicat greşit 1...Ra5; o eroare inerentă unui asemenea volum de informaţii.
2. **Medina-Garcia Antonio** (născut 1919) – maestru internaţional, campion de patru ori al Spaniei şi de trei ori al Venezuelei. Component al echipei olimpice spaniole în perioada 1964-1970, reputat jucător internaţional
3. **Tal Mihail** (1936-1992) – mare maestru letonian, campion mondial 1960-1961. Geniu al combinaţiei, „magul din Riga" a lăsat multe partide uimitoare, în special din perioada de tinereţe. Câştigător a numeroase turnee internaţionale, meciuri şi olimpiade. Visul său de a juca pentru Letonia independentă a fost de prea scurtă durată. Datorită sănătăţii sale şubrede, lumea şahistă a pierdut prematur un jucător cum nu va mai fi altul.

6. Berger - Bauer, corespondență 1889 -1891
Un câștig deosebit de instructiv. Profitând de majoritatea sa de pioni de pe flancul damei, albul își formează un pion liber depărtat de regele negru: **1.c4! b:c3 2.Re3!** luând sub control p.c3 **Rg5 3.a4!** nu mergea 3.a3? R:g4 4.b4 a:b4 5.a:b4 Rf5! **R:g4 4.b4 a:b4** la 4...h5 5.b:a5 cu câștig. **5.Rd3!!** doar așa pot fi opriți pionii negri. Slab ar fi fost 5.a5 b3 6.Rd3 b2 7.Rc2 Rf3! 8.a6 Re2 9.a7 b1D+! 10.Rb1 Rd2 cu remiză. **h5 6.a5** cu câștigul albului.
7. Pentru moment, regele negru se găsește în pătratul pionului alb a, însă după **1.a6!** acesta nu mai poate intra în pătrat **Rd6 2.b6 a:b6** evident la 2...Rc6 3.b:a7 3.a7 etc.
8. (Fahrni [1])
Cu toate că regele negru ocupă o poziție centrală și agresivă, el va rămâne paralizat la străpungerea **1.f6! g:f6**. La 1...Re6 2.f:g7 Rf7 3.h6 Rg8 4.Rd3 Rf7 5.Re4 Rg8 6.Re5 Rf7 7.Rf5 Rg8 8.g6 h:g6+ 9.Rf6! g5 10.Rg6 g4 11.h7≠ **2.g6! h:g6 3.h6** și pionii negri barează drumul suveranului lor.
9. O'Kelly [2] - Christoffel [3] (Groningen 1946)
**1.N:d4+! N:d4 2.b4+ a:b4 3.a:b4** negrul cedează; la 3...R:b4 4.R:d4, urmat de 5.f5 și 6.g6.
10. Regele negru poate opri cu ușurință pionul advers, în timp ce cel alb este în afara pătratului pionului h6. Mărșăluind spre centru, acesta creează impresia că intenționează să-și sprijine propriul pion, iar drept consecință, pătrunde în careul pionului h6: **1.c6! h5 2.Rb4! Rb6!** numai egalitate oferă 2...h4 3.Rc5 h3 4.Rd6 h2 5.c7, etc. **3.Rc4 h4** altfel albul pătrunde în pătrat **4.Rd5 h3 5.Rd6 h2 6.c7** și remiză.
11. Tatai [4] - Mariotti [5], Roma 1972.
Negrul profită atât de faptul că poate forma un pion liber depărtat pe coloana **b**, dar și de poziția incomodă a regelui alb: **1...g4+! 2.D:g4** 2.R:g4?? Df5 ≠. **Df5! 3.h5 c4 4.h6 D:g4+ 5.R:g4 Rf6** negrul cedează.
12. Mises [6] - N.N. [7], Metz 1935
Spiritualul jucător francez găsește o resursă neașteptată: **1.g4+!! f:g3** după 1...Rh4 2.Rh2! h5 3.Th6+ – **2.Th4+!! g:h4** 2...R:h4? 3.T:h6≠. **3.Tb5+ D:b5 4.a:b5** și pionul alb se transformă.

## 14.6. VALOAREA RELATIVĂ A NEBUNULUI ȘI A CALULUI

Pentru a putea aprecia corect finalurile cu figuri și pioni care pot rezulta în urma simplificărilor, este nevoie să avem câteva noțiuni de bază despre unele din cele mai frecvente sfârșituri de partidă: cele de cai și nebuni. În această privință, foarte utile sunt îndrumările date de J.R.Capablanca în „Manualul jocului de șah" sunt valabile practic în nouă cazuri din zece, deci suficient de exacte.

După cum s-a văzut anterior, atunci când nu există pioni pe eșichier, o pereche de nebuni poate obține matul, în timp ce o pereche de cai nu este capabilă de aceasta.

Jucătorii fără experiență preferă de regulă calul nebunului, mai ales pentru faptul că el poate sări pe câmpuri de orice culoare. Aceștia scapă însă din vedere că la fiecare mutare, calul schimbă obligatoriu culoarea câmpurilor sale. De asemenea, trecerea calului de pe un flanc pe altul, necesită un timp sensibil mai mare comparativ cu nebunul. În afară de acestea, în unele situații (vezi diagrama 171),

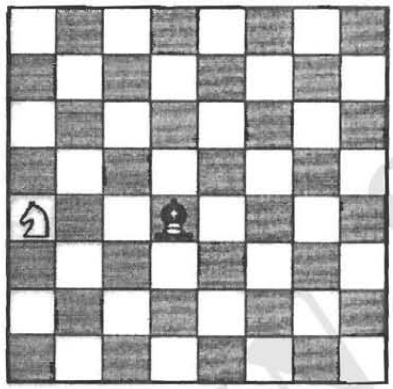
1. **Fahrni Hans** (1874-1939) a trăit în Cehoslovacia și Elveția. Campion național al Elveției în 1892, câștigător al turneelor internaționale München (1909) și San Remo (1911).
2. **O'Kelly de Galway Alberic** (1911-1980) – mare maestru belgian, câștigător al multor turnee internaționale. Campion mondial de șah poștal între 1964-1967. Reputat publicist și autor de cărți de teorie șahistă.
3. Jucător de origine elvețiană, cunoscut în turnee internaționale.
4. **Stefano Tatai** (născut 1938) – maestru internațional italian, câștigător al turneelor internaționale de la Amsterdam (1968 și 1976) și Monte Carlo (1969). Campion național de cinci ori.
5. **Mariotti Sergio** (născut 1946) – mare maestru italian, de două ori campion național. Câștigător al multor turnee internaționale.
6. **Mieses Jacques** (1865-1954) – mare maestru francez care a trăit și jucat mulți ani în Germania și Anglia. Licențiat în chimie și științele naturale. Câștigător a numeroase turnee internaționale, problemist teoretician celebru, publicist de frunte. Tactician ilustru, a primit 10 premii de frumusețe pentru partidele sale. A câștigat meciuri contra lui Rubinstein. Schlechter și Tarrasch.
7. În acest fel se notează de obicei un jucător rămas neidentificat.

nebunul poate face „pat" un cal advers, pe când acesta din urmă, nu poate răspunde în mod analog.

Pe măsură ce un jucător capătă o oarecare experienţă, el începe tot mai mult să estimeze calităţile nebunului şi să discearnă valoarea relativă a calului şi a nebunului, în această privinţă se pare că maeştrii din zilele noastre ştiu să aprecieze mai bine – faţă de cei din trecut – valoarea acestor două figuri minore datorită experienţei acumulate, în special în secolul 20.

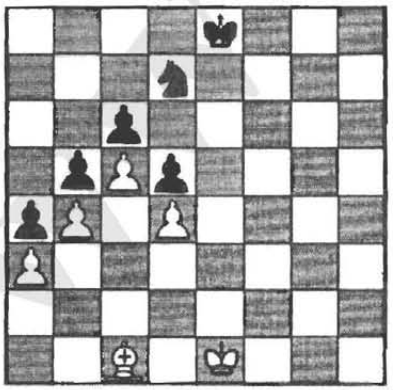
În general, putem aprecia că **nebunul este ceva mai puternic decât calul, dar totul depinde de caracterul poziţiei**, adică de structura pionilor, de poziţia regilor şi de a celor două figuri uşoare.

171



Poziţia din diagrama 172 este tipică pentru situaţiile în care calul este superior nebunului.

172



O astfel de poziţie în care pionii sunt imobili unii în faţa celorlalţi pe acelaşi flanc, se numeşte **blocată**. În cazul de faţă toţi pionii se găsesc pe un singur flanc. Dacă pionii ar fi fost amplasaţi pe ambele flancuri, **de regulă** calul nu s-ar fi dovedit superior.

În poziţia de mai sus, negrul este în avantaj, având şanse excelente de câştig. Sursa nenorocirilor albului aici este faptul că pionii săi sunt plasaţi pe câmpuri de aceeaşi culoare cu nebunul. **În acest gen de finaluri este bine, în general, ca pionii să fie amplasaţi pe câmpuri de culoare diferită de cele ale nebunului propriu**.

Când pionii se găsesc pe câmpuri de aceeaşi culoare cu nebunul, acesta este limitat în mobilitatea sa şi din această cauză valoarea lui scade. După cum s-a văzut anterior, valoarea unei figuri depinde de numărul de câmpuri pe care îl poate controla.

Trebuie reţinut şi faptul că în cea mai mare parte din cazuri, este bine să plasăm pionii pe câmpuri de aceeaşi culoare cu cele pe care circulă nebunul advers, în special în cazul pionilor liberi, susţinuţi de rege. Formularea cât mai apropiată de realitate este:

- **Când partenerul are un nebun, păstraţi pionii proprii pe câmpuri de aceeaşi culoare cu ale acestui nebun.**
- **Dacă aveţi un nebun, aşezaţi pionii pe câmpuri de culoare contrară nebunului propriu, chiar dacă adversarul are sau nu nebun.**

Se înţelege de la sine că în oricare poziţie concretă, aplicabilitatea acestor principii trebuie revăzută de fiecare dată, ţinându-se cont de cerinţele acelei poziţii.

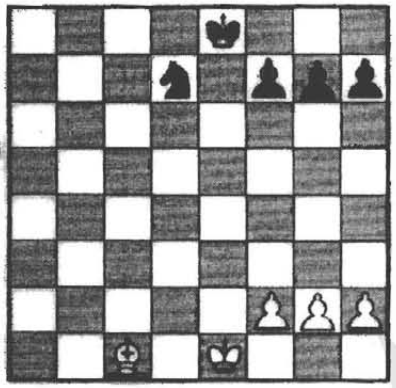
În diagrama 173: toţi pionii se găsesc pe acelaşi flanc. Nebunul care – se ştie – are o „bătaie mai lungă" decât calul, nu-şi poate valorifica aceste calităţi, ambele figuri uşoare având o forţă egală în acest caz. Jocul condus

cu exactitate de ambele părți, trebuie să se termine cu remiză.

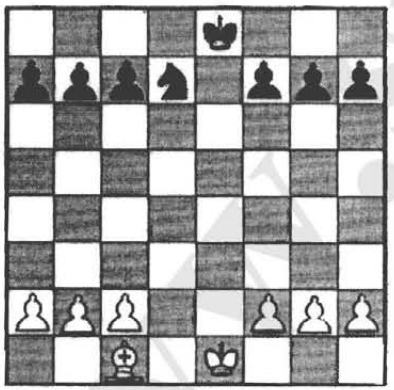
Vom adăuga acestei poziții câțiva pioni pe flancul opus, rezultând cea din diagrama 174.

În acest caz este preferabil nebunul, cu toate că un joc precis al negrului trebuie să ducă la remiză.

173



174

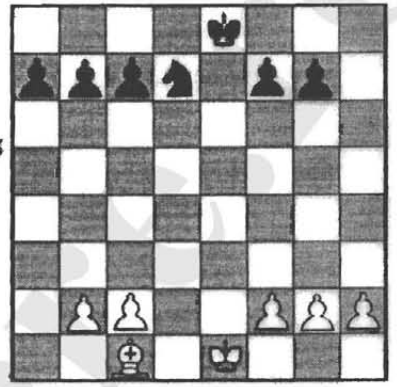


Avantajul nebunului este acela că dintr-un punct central, el poate crea amenințări pe ambele flancuri, în plus putând ajunge cu repeziciune de pe un flanc pe altul.

În poziția următoare (diagrama 175), când nu toți pionii stau față în față, nebunul oferă șanse mai bune.

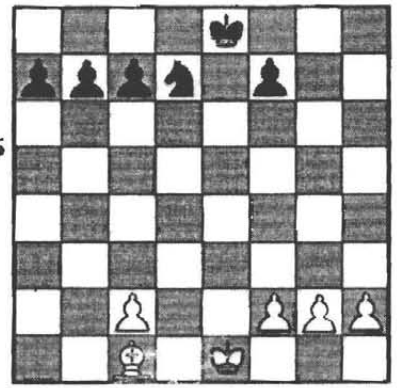
În timp ce calul nu se poate „întinde" spre ambele flancuri, nebunul poate să ajute la promovarea unui pion pe flancul regelui unde există o majoritate albă și în același timp să îngreuieze acțiunea analoagă a majorității negre de pe flancul damei. Cu toate acestea, la un joc corect, negrul mai poate menține echilibrul.

175



În diagrama 176, este clar că nebunul oferă un avantaj decisiv, deoarece pionii, pe lângă faptul că se află pe ambele flancuri, unii dintre ei sunt deja liberi: pionul alb **h** și pionul negru **a**. Pentru negru este deosebit de dificil, dacă nu chiar imposibil să obțină remiză.

176

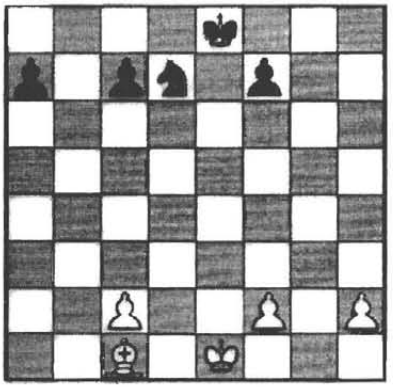


Chiar dacă pionii nu prezintă o structură compactă cum ar fi spre exemplu cea din diagrama 177, pentru calul negru este tot atât de dificil să mențină echilibrul.

Se cuvine ca cititorul să joace și să analizeze cu răbdare toate aceste poziții.

Roadele muncii sale vor consta în înțelegerea corectă a valorii nebunului și calului.

177



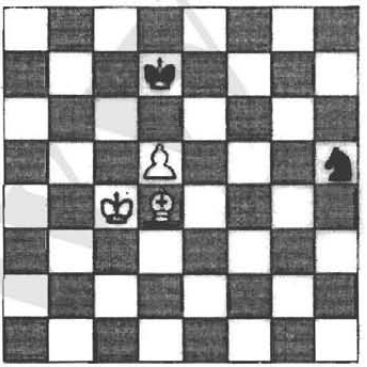
În ceea ce priveşte metoda generală de studiu a poziţiilor prezentate, cel mai bine este ca ele să fie jucate practic.

Modul de acţiune în aceste poziţii este acelaşi ca şi în alte finaluri:

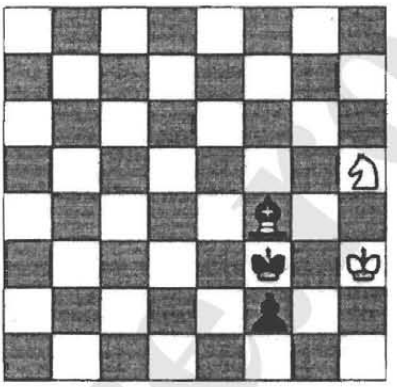
- **Manevrarea regelui spre centru, sau spre pionii liberi sau cei care ar putea fi atacaţi.**
- **Avansarea pionului liber, sau a pionilor liberi atât cât aceasta este posibil din punctul de vedere al siguranţei lor.**

Indicarea unei metode precise de joc este imposibilă, întrucât fiecare final prezintă particularităţile sale şi necesită o abordare specială, în funcţie şi de intenţiile adversarului. În mare măsură reuşita depinde de capacitatea de calcul şi de o imagine clară a poziţiilor ce urmează să survină în continuare.

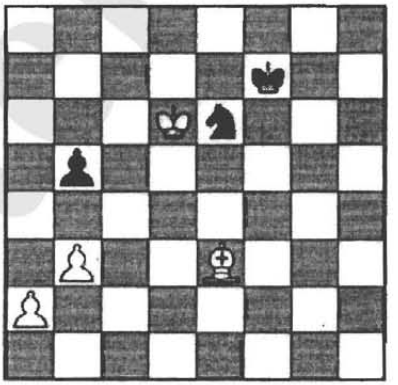
## 14.7. Exerciţii



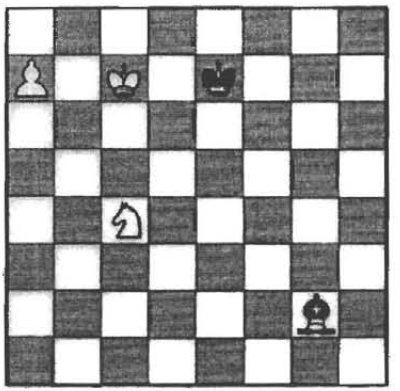
1. Albul la mutare.



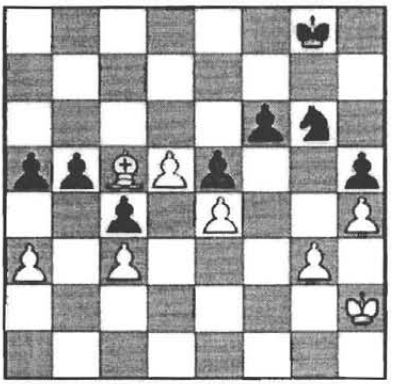
2. Poate albul la mutare obţine remiza?



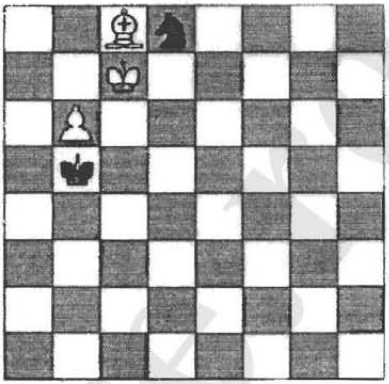
3. Albul câştigă.



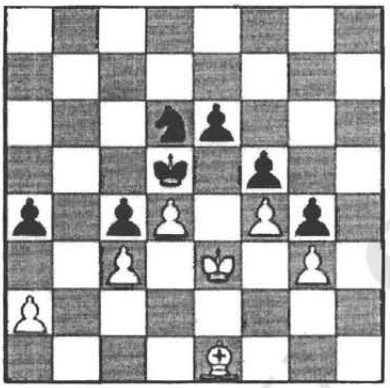
4. Cum câştigă albul?



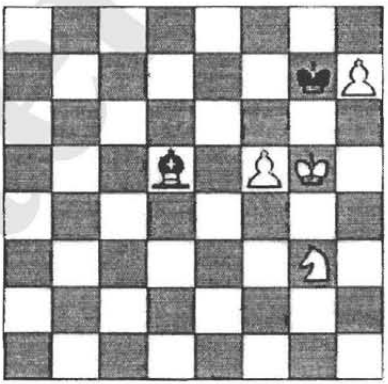
5. Albul câştigă.



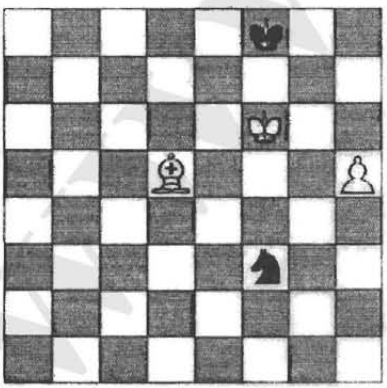
8. Albul câştigă.



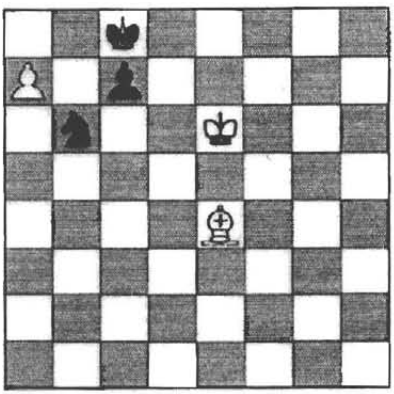
6. Negrul la mutare. Care este planul de câştig?



9. Albul câştigă.



7. Negrul la muare – remiză.



10. Albul câştigă.

## 14.8. SOLUŢII

1. Poziţia nefericită a Ch5 permite **1.Ne5!** după care negrul va fi în zugzwang. **Re7 1.Rc5 Rd7 3.d6** greşit ar fi 3.Rb6 Cf6! 4.N:f6 Rd6= **Re6 4.Rc6** cu câştig uşor.
2. (B. Horwitz, 1852)
Întrucât pionul negru nu poale fi reţinut, albul apelează la ideea de pat: **1.Cg3! Ne5 2.Cf1 Re2 3.Rg2 Nf4 4.Rh1! Rf3 5.Cg3!** remiză.
3. Iliviţki[1] - Golenişcev[2], Saratov 1960.
Pentru a valorifica pionul în plus, albul trebuie mai întâi să împiedice apropierea calului negru de flancul damei. **1.Nb6! Cg5** la 1...Cf4 2.Rc5 Cd3 + (2...Ce2 3.Na5) 3.R:b5 Cc1 4.Ne3 C:a2 5.Nd2 şi calul se pierde **2.a4 Ce4+ 3.Rc6** regele alb se plasează pe diagonală faţă de cal, situaţie în care acesta din urmă are nevoie de trei mutări pentru a da un nou şah **b:a4 4.b:a4 Re6 5.a5 Cd6 6.a6 Cc8 7.Na5** din nou calul este blocat la mantinelă; negrul cedează.
4. E. Schiffers[3]. Pentru alb se pune problema transformării pionului, fără a permite sacrificiul nebunului negru: **1.Ca5** ameninţă 2.Cb7 sau 2.Cc6 **Na8 2.Rc8!** ideea albului este de a captura nebunul într-un moment în care regele negru nu va putea ocupa câmpul salvator c8, pentru a obţine pat. Nu este posibil acum 2...Rd6? 3.Rb8 Rd7 4.Cb7 şi negrul este în zugzwang. De aceea regele trebuie să se depărteze de câmpul c8. **Re8 3.Cc4 Re7 4.Rb8 Rd8** 4...Rd7? 5.Cb6+ **5.Cd6 Rd7 6.Cb7 Rc6 7.R:a8 Rc7 8.Cd6** şi albul câştigă.
5. Gligorici[4] - Unzicker[5], München 1958.
Albul are un pion liber, dar pentru câştig este nevoie de încă unul, bine susţinut de rege. **1.g4! h:g4** 1...C:h4 2.Rg3 şi 3.g:h5 + – **2.Rg3 Cf4 3.R:g4 Rf7 4.d6 Re6** 4...Ce6 5.Nb6 + – **5.h5** şi sfârşitul este aproape.
6. Hennesberger - Nimzovici, Wintertoor 1931.
Calul se dovedeşte superior în poziţie blocată, în plus, albul are nebun rău. În câteva mutări, acesta va fi constrâns la zugzwang. **1...Cb5 2.Nd2 Ca3 3.Nc1** nu merge 3.Ne1 Cc2+ şi 4...C:e1, cu final de pioni câştigat de negru **Cb1 4.Nb2 a3 5.Nc1 Rd6** negrul execută „triunghiul" d6-c6-d5; în urma căruia obţine câmpul e4 pentru regele său sau câmpul d2 pentru cal.
7. Claparede - Grob[6], corespondenţă 1950
Având în vedere pionul marginal şi nebunul de culoare contrară câmpului de transformare, regele negru trebuie să forţeze pătrunderea în colţul salvator, pentru aceasta sacrificând calul său: **1...Ce5! 2.Ne6** 2.h6? 3.Cg4 + sau 2.R:e5? Rg7=. **2...Cf7! 3.Rg6 Rg8 4.N:f7+ Rh8** cu remiză.
8. Reshevsky - Ivkov, Palma de Mallorca 1970.
**1.Nh3!** negrul a cedat; la orice continuare, el intră imediat în zugzwang. De exemplu: 1...Ra6 2.Nf1 + Ra5 3.Nc4!; 1...Rc5 2.Nd7: 1...Ra5 2.Ng4 Rb5 3.Ne2+ Rc5 4.Nc4! Cc6 5.b7 şi pionul se transformă.
9. (A. Gurvici[7], 1929)
**1.Ch5+ Rh8** 1...R:h7? 2.Cf6+ **2.Rh6 Ne4** 2...Nf7 3.Cf4 Ne8 4.f6 Nf7 5.Cd3 Ng6 6.Ce5 N:h7 7.f7 Ng8 8.Cg6 ≠ **3.f6 N:h7 4.f7 Ng8! 5.f8N! N~ 6.Cf6** urmat de **7.Ng7≠**.
10. (A.Seleznev)
Câştigul este posibil, numai dacă albul reuşeşte să captureze pionul negru care apără calul. Pentru aceasta însă, el trebuie a priori să îndepărteze regele negru, de la apărarea acestuia. **1.Nc6!** „paralizând" pe negru şi obligându-l la **Rd8 2.Rf5!** mutare dificilă; imprudent era 2.Rf6 Cc8! şi patul se poate evita numai cu 3.a8C, insuficient însă pentru câştig. **Re7** 2...Rc8 ducea la acelaşi rezultat. **3.Re5 Rf7 4.Rd4 Re6 5.Rc5 Re7 6.Nf3 Rd7 7.Ng4+ Re7 8.Rc6 Rd8 9.Rb7** şi pionul cade.

---

1. **Iliviţki Gheorghi** (1921-1989) – maestru internaţional rus. A înregistrat victorii în meciurile cu Boleslavski, Suetin şi Pachmann.
2. **V. Goleşnicev** – maestru rus, antrenor cunoscut, autor al ciclului de manuale pe categorii de clasificare „Programul de pregătire al tinerilor şahişti".
3. **Schiffers Emanuel** (1850-1904) a trăit în Rusia, fiind în acea perioadă unul din cei mai buni jucători pe plan naţional, probabil imediat după Cigorin. A jucat în câteva turnee internaţionale cu bune rezultate. Autor al unei cărţi „Manual de şah pentru autodidacţi".
4. **Gligorici Svetozar** (născut 1923) – mare maestru iugoslav, campion naţional de 11 ori. Câştigător a numeroase turnee internaţionale de primă importanţă. Implicat direct în lupta pentru titlul mondial. Unul din cei mai populari jucători din lume, cunoscut ziarist, publicist sportiv şi teoretician.
5. **Unzicker Wolfgang** (născut 1925) – mare maestru german. Campion naţional de 6 ori, câştigător a numeroase turnee internaţionale, cele mai importante fiind Hastings 1950/1951, Stockholm (1952) şi Göteborg (1955).
6. **Grob Henry** (1904-1974) – maestru internaţional elveţian, de două ori campion naţional (în 1939 şi 1951). Cunoscut jucător şi în şahul poştal. Câştigător al turneelor internaţionale: Ostende (1937 – 1-3 ex aequo cu Keres şi Fine) şi Montreux (1936). Autorul a doua manuale pentru debutanţi, teoretician de vază. Deschiderea originală 1.g4!? îi poartă numele.
7. **Gurvici Abram** (1897-1962) – compozitor de studii rus de valoare internaţională.

# Capitolul 15
# PARTIDE EXEMPLIFICATIVE ALE MAEȘTRILOR

În momentul când cititorul va ajunge la acest capitol, el va fi deja înarmat cu multe din tainele jocului, deci va putea înțelege elementele de tactică, strategie sau tehnică a finalurilor din partidele care urmează. Din studiul acestora, el va putea să tragă mari foloase, însușindu-și o serie de metode de conducere a luptei și înțelegere a jocului maeștrilor.

Partidele alese încearcă să prezinte și un fel de scurtă istorie a evoluției concepțiilor despre joc începând din secolul 19, până în zilele noastre. Se va observa desigur cât de mult a evoluat șahul în toate fazele sale precum și în elementele componente ale jocului.

Este recomandabil ca fiecare mutare albă sau neagră, să fie gândită de cititor, ca și cum s-ar pune el în locul fiecăruia din cei doi adversari, cu gândul să elaboreze mutarea de răspuns.

După un timp se va constata că numărul de mutări „găsite" (identice cu cele din partida studiată) va crește, spre satisfacția lui. Dacă se va continua un astfel de antrenament cu studiul altor partide din literatura șahistă, se va constata că nu rare vor fi cazurile, când cititorul va găsi unele mutări chiar mai bune, pentru că toată lumea face greșeli în acest joc!

Aceasta se va petrece însă când se va acumula un plus de experiență și înțelegere a jocului.

Făcând această muncă, se va obține o bună capacitate de calcul mintal, în cele mai complicate poziții. Pentru ca ochiul să nu fie tentat să vadă mutarea următoare din text (inclusiv comentariile), acoperiți-l cu o foaie de hârtie sau o riglă.

## 15.1. Apărarea siciliană

**Morphy - Löwenthal**[1]
New Orleans, 1850

**1.e4c5**

Aceasta este mutarea de debut ce caracterizează apărarea siciliană. La baza ei stă ideea de a nu permite albului formarea unui centru de doi pioni d4 și e4. întărit eventual prin c2-c3.

**2.f4**

În ultimii ani această continuare este utilizată adesea, alături de 2.c3 sau 2.Cc3. Cea mai frecventă rămâne însă 2.Cf3, cu dezvoltarea rapidă a flancului regelui și lupta pentru punctele centrale.

**2...e6 3.Cf3 d5 4.e:d5 e:d5 5.d4**

În prezent se consideră că o dezvoltare rapidă cu 5.Nb5+ Nd7 6.N:d7+ C:d7 7.0-0 Nd6 8.d4 asigură o dezvoltare ceva mai bună pentru alb. Cu mutarea din text albul are în vedere printre altele, formarea unui pion izolat negru la d5.

**5...Ng4**

Teoria modernă recomandă 5...Cc6, cu luptă pentru punctele centrale.

**6.Ne2 N:f3?!**

Discutabil; negrul pierde timp în dezvoltare iar după cedarea perechii de nebuni,

1. **Löwenthal Johann Jacob** (1810-1876) – unul din cei mai buni jucători ai vremii, care a trăit în Ungaria. Anglia apoi în SUA. Câștigător al turneelor internaționale Manchester 1857 și Birmingham 1858, a jucat cu succes în 11 meciuri, din care cel mai cunoscut este cel pierdut cu Morphy în 1858 cu scorul de +3 = 3 – 9. A fost și un foarte bun jucător prin corespondență.

nebunul alb din f3 va exercita presiune asupra pionilor d5 şi eventual b7.

**7.N:f3 Cf6 8.0-0 Ne7**

Mult mai bine ar fi fost acum 8...c:d4 9.D:d4 Cc6 cu dezvoltare rapidă.

**9.Ne3 c:d4 10.N:d4 0-0 11.Cc3**

Presiunea asupra pionului d5, devine tot mai jenantă.

**11...Cc6 12.N:f6**

Complicaţiile tactice care urmează, aduc albului avantaj poziţional.

**12...N:f6 13.C:d5 N:b2 14.Tb1 Nd4+ 15.Rh1 Tb8 16.c3 Nc5 17.f5**

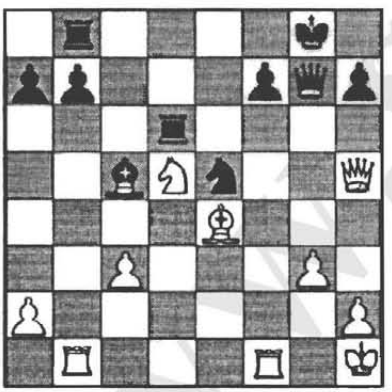
Împingerea acestui pion caracterizează stilul lui Morphy; el pregăteşte concentrarea forţelor pentru atac pe flancul regelui.

**17...Dh4 18.g3 Dg5 19.f6 Ce5 20.f:g7**

Acum poziţia regelui negru este considerabil slăbită.

**20...Tfd8 21.Ne4 D:g7 22.Dh5 Td6**

178



Nu se vede vreo altă paradă contra şahului mortal al calului alb la f6. Să examinăm această poziţie. Patru figuri albe sunt concentrate la atacul regelui advers. Serioase neplăceri provoacă desigur cele două piese minore albe centralizate. Turnul b1 are de asemenea un rol activ. În acelaşi timp, figurile negre nu conlucrează armonios în apărare. Genialul american găseşte o ingenioasă continuare a ofensivei.

**23.N:h7+Rf8**

Dacă 23...D:h7, atunci 24.Ce7+ Rh8 25.D:e5+ urmat de 26.D:c5.

**24.Ne4 Th6 25.Df5 D:g3**

Dorinţa negrului de a recupera pionul este normală. Drept consecinţă, se deschide în plus şi coloana g pentru turnurile albe.

**26.Tb2 Te8 27.Cf6 Te6 28.Tg2?**

Probabil că tânărul Morphy bucuros că are o poziţie câştigată contra renumitului maestru, scapă din vedere lovitura 28.D:e6!, care punea punct final acestei lupte.

**28...D:g2**

Löwenthal găseşte răspunsul corect, care amână deznodământul. La 28...Te:f6, câştigă 29.Dc8+, iar la 28...Th:f6 29.T:g3.

**29.N:g2 Th:f6 30.D:f6 T:f6 31.T:f6**

Acum lupta este decisă; calitatea în plus şi pionul liber, asigură albului o victorie facilă.

**31...Cg4 32.Tf5 b6 33.Nd5 Ch6 34.Tf6 Rg7 35.Tc6 a5 36.Tc7 Rg6**

Acum când jocul s-a liniştit, pentru a grăbi decizia, albul centralizează regele.

**37.Rg2 f6 38.Rf3 Cf5 39.Ne4**

Calul negru este legat, cu intenţia de a-l schimba.

**39...Rg5 40.N:f5 R:f5 41.h4 Rg6 42.Tc6 Rh5 43.Rg3 f5 44.Tc6 f4+ 45.R:f4** negrul cedează.

## 15.2. Sistemul Zukertort

**Zukertort - Blackburne**[1]

Londra, 1883

**1.c4**

Mutare de flanc, care însă controlează punctul d5; poate fi considerată ca o bună

1. **Blackburne Joseph-Henry** (1841-1924) – unul din cei mai puternici jucători britanici din toate timpurile. Campion naţional în perioada 1868-1870. Victorii în importante turnee internaţionale. A învins în meciuri pe Gunsberg, Bird, McDonell, Zukertort. Mackenzie, Lee, Golmayo şi Vasquez. Jucător de atac cu stil ascuţit şi cu mutări „trăsnet". Bun cunoscător al finalurilor şi excelent jucător de partide oarbe, în simultan.

mutare de dezvoltare.

**1...e6 2.e3 Cf6 3.Cf3 b6 4.Ne2 Nb7**

Negrul a fianchetat Nc8 şi controlează la rândul său, punctul e4.

**5.0-0 d5 6.d4 Nd6?!**

Nebunul este mai expus aici: preferabil era 6...Ne7.

**7.Cc3 0-0 8.b3 Cbd7 9.Nb2**

Structura albă de pioni şi figuri, era pe atunci o preferinţă a lui Zukertort, care îi aducea mari succese. Nebunul b2 ocupă o poziţie închisă pentru moment, dar albul va căuta să-i lărgească orizontul de acţiune.

**9...De7 10.Cb5**

Profitând de poziţia expusă a Nd6, albul îşi asigură avantajul perechii de nebuni. Să remarcăm că dezvoltarea fiind ca şi terminată (albul trebuind să dezvolte numai dama), astfel de acţiuni sunt pe deplin justificate. Pe atunci nu se cunoştea o linie de joc precisă pentru negru, prin care să neutralizeze construcţia albului.

**10...Ce4 11.C:d6 c:d6**

Dublarea pionilor pe coloana **d** în acest moment nu este o greşeală, pentru că negrul poate scăpa de unul din ei, după schimbul la c4. În plus, pionul c7 s-a deplasat spre centru întărindu-l (controlează punctele c5 şi e5), iar coloana **c** s-a deschis pentru turnurile negre.

**12.Cd2**

Pregătind alungarea calului negru din e4.

**12...Cdf6 13.f3 C:d2 14.D:d2 d:c4?**

Până aici negrul a jucat bine şi albul nu poate întreprinde nimic concret, căci după c4:d5, e6:d5, pionul e3 ar fi rămas slab. O bună alternativă era 14...Tfe8, urmat de e6-e5.

**15.N:c4**

După 15.b:c4, pionul c4 putea deveni obiect de atac pe coloana semideschisă, putând fi apărat numai de figuri.

**15...d5?**

Din păcate negrul închide raza de acţiune a Nb7, făcându-l rău. Preferabil era 15...Tfc8.

**16.Nd3 Tfc8 17.Tae1**

Iată şi centralizarea, după care pionul e este gata de start.

**17...Tc7 18.e4**

Pentru ce este necesar avansul acesta? În primul rând albul luptă pentru stăpânirea mijlocului tablei, urmărind câştigul de spaţiu în centru şi pe flancul regelui, în al doilea rând spaţiul odată cucerit, apare posibilitatea emancipării pieselor de linie, în special a perechii de nebuni.

**18...Tac8**

Nu era bine 18...d:e4 19.f:e4, după care s-ar fi deschis coloana **f** pentru alb; cei doi pioni centrali bine apăraţi ar fi fost periculoşi, albul ameninţând străpungeri de genul d4-d5, cu serioase „crampe" pentru calul negru. De remarcat că bateria neagră de turnuri nu poate pătrunde, nebunii albi controlând toate punctele cheie.

**19.e5 Ce8**

Ca şi într-un război adevărat, acumularea de teritorii de către o armată, se face – firește – în dauna celeilalte. Calul negru nu are nici un câmp adecvat pe care ar putea reveni, cu un rol oarecare.

**20.f4**

Jocul albelor nu este greu de condus: el constă în ofensiva pe flancul regelui cu f4-f5-f6 şi Te1-e3-h3, punctul h7 fiind slab. Cu următoarele mutări, negrul încearcă o consolidare a poziţiei regelui, dar aceasta nu poate fi betonată suficient. Datorită spaţiului restrâns, figurile sale nu au timp să formeze garda de corp a suveranului.

**20...g6 21.Te3 f5**

Nu este uşor pentru negru să creeze o poziţie de apărare pentru rege, sau cel puţin un loc sigur de refugiu. Câmpul f8 ar putea fi atacat de nebunul b2, iar câmpul h5 este slab, de asemenea.

**22.e:f6 C:f6**

Mai bună ar fi fost reluarea cu dama; acum pionul slab e6 este şi legat pe deasupra...

**23.f5!**

**179**

O străpungere decisivă, conformă de altfel, principiului că în astfel de poziţii, partea care atacă, trebuie să joace cu extremă energie, eventual cu sacrificii de material; în caz contrar, inamicul s-ar putea consolida.

**23...Ce4**

Încercare tardivă de a obtura raza de acţiune a Nd3.

**24.N:e4**

Un exemplu cu valoare practică demn de reţinut: orice figură adversă cu un rol activ asupra poziţiei noastre, trebuie înlăturată, indiferent prin ce metodă.

**24...d:e4 25.f:g6!**

Acum se deschide complet reduta neagră. Un rol decisiv va avea Nb2, care a stat „în rezervă" până acum.

**25...Tc2**

S-ar părea că negrul câştigă o figură, dar aceasta este numai o iluzie; regele său este atacat atât de violent, încât nu mai există timp pentru nici o încercare.

**26.g:h7+ Rh8 27.d5+ e5 28.Db4!**

Pe lângă frumuseţe, mutarea de mai sus are şi un caracter decisiv.

**28...T8c5**

După 28...D:b4, albul dă 7≠: 29.N:e5 + R:h7 30.Th3+ Rg6 31.Tf6+ Rg5 32.Tg3+ Rh5 33.Tf5+ Rh6 34.Nf4+ urmat de mat.

**29.Tf8+!**

Merită să cunoaştem aprecierea lui Steinitz: „Mutările precedente şi cea de acum, formează una din cele mai mari combinaţii, poate chiar cea mai frumoasă din toate cele care s-au creat vreodată pe eşichier. Nu ajung cuvinte pentru a ne exprima admiraţia pentru înalta măestrie cu care Zukertort a condus această partidă...".

**29...R:h7**

După 29...D:f8 30.N:e5+ R:h7 31.D:e4+ Rh6 cititorul este rugat să găsească modul cum trebuie continuat atacul alb.

**30.D:e4+ Rg7 31.N:e5+ R:f8 32.Ng7 + Rg8 33.D:e7** negrul cedează; jocul sistematic al albului în punctele centrale, a fost impecabil.

## 15.3. Jocul celor doi cai

**Steinitz-Cigorin**
Partida a 2-a din meciul prin telegraf, (1890-1891)

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Cf6**

Deschiderea rezultată în urma 3...Cf6 prin care negrul contraatacă cu prima ocazie pionul e4, poartă numele de **jocul celor doi cai**.

Albul are trei linii de joc:

- să apere pionul e4 prin d3, continuând dezvoltarea;
- să iniţieze complicaţii şi duel central după d2-d4;
- să atace punctul slab f7.

Steinitz a preferat-o pe ultima.

**4.Cg5 d5**

Alternativa de contraatac 4...Nc5!?, propusă şi analizată pe la 1890 de cehul Traxler, duce la poziţii sălbatice. După multe căutări, cele mai bune rezultate s-au obţinut prin 5.N:f7+! Re7 6.Nd5 Tf8 7.0-0 d6 8.c3 h6 9.Cf3 Ng4 10.d4 cu joc mai bun pentru alb.

**5.e:d5 Ca5**

În afara acestui contraatac, negrul mai dispune de 5...Cd4 (**varianta Fritz**) 6.c3 b5 7.Nf1 C:d5 sau 5...b5 (**varianta Ulvestad**) 6.Nf1! Cd4! În ambele cazuri, cu joc extrem de ascuţit.

Teoria condamnă însă pe drept 5...C:d5?, după care albul obține șanse superioare, atât după 6.C:f7! R:f7 7.Df3+ Re6 8.Cc3 Ccb4 9.a3! C:c2+ 10.Rd1 C:a1 11.C:d5 Rd7 12.d4! Nd6 13.d:e5 N:e5 14.Te1! Nd6 15.Nb5 + cu câștig, cât și după 6.d4 Nb4+ 7.c3 Ne7 8.C:f7! R:f7 9.Df3+ Re6 10.De4! cu atac puternic.

**6.Nb5+ c6 7.d:c6 b:c6 8.Ne2 h6 9.Ch3**

Această poziție a fost pe atunci obiectul unui duel teoretic între cei doi parteneri. Se credea că luarea la h3 este firească, pentru a distruge poziția flancului regelui alb.

Probabil că și Steinitz se aștepta la aceasta, în care caz ar fi rămas cu perechea de nebuni și lăsând regele în centru (acesta era de altfel un credo al său), ar fi dezvoltat flancul damei, profitând eventual de coloana deschisă **g**, pentru operații active.

Datorită rezultatului defavorabil din această partidă, propunerea lui Steinitz 9.Ch3 a fost „îngropată" în arhivele teoriei. După anii 1960 Fischer[1] a reconsiderat ideile albului, utilizând-o cu succes.

Retragerea 9.Cf3 s-a utilizat mai mult în secolul 20.

**9...Nc5**

Cigorin era un adept al dezvoltării rapide în general, al luptei pentru centru și pentru inițiativă, chiar cu prețul unui pion, ca în această partidă. Știind că într-o poziție deschisă perechea de nebuni este o armă de temut, el nu recurge la 9...N:h3.

În cursul anilor aici s-au mai încercat 9...Nf5, 9...Ne6, 9...g5, 9...Ne7 sau 9...Nd6. Dealtfel, această poziție este încă departe de a oferi vreun verdict clar.

**10.d3**

La ora actuală, analizele înclină spre continuarea 10.0-0 0-0 11.d3 Cb7 12.Cc3 Nb6 13.Nf3 Cd5 14.De2 Te8 cu inițiativă la negru în schimbul pionului sacrificat. Interesantă dar încă neclară este preferința lui Fischer, 10.c3.

**10...0-0 11.Cc3 Cd5**

Calul alb stă totuși rău la h3, de aceea negrul nu vrea să renunțe la nebunul c8, care va fi necesar pentru atac. Cigorin deschide calea pentru avansul pionului **f**.

**12.Ca4**

Nebunul negru care atacă la f2 este greu de suportat...

**12...Nd6 13.Cg1**

O sumară analiză a poziției, arată covârșitorul avans în dezvoltare al negrului și surplusul său de spațiu.

**13...f5 14.c3**

Cigorin își construise jocul pe concepția de a împiedica 14.Cf3, la care ar fi urmat 14...e4 15.Cd4 Nd7 și calul alb din d4; ar fi stat chiar mai rău decât la g1!

**14...Nd7!**

Chiar într-un astfel de joc agitat, trebuie să remarcăm faptul că negrul a mobilizat figurile ușoare și nu a neglijat siguranța regelui, înainte de a iniția acțiuni decisive.

**15.d4**

Nu se putea 15.Cf3, din cauza 15...e4 16.Cd4 c5 17.d:e4 c:d4! 18.e:d5 De8!, cu atac puternic pentru negru.

**15...e4**

Fără să se teamă de falanga de pioni albi ce poate avea un rol pe flancul damei. Cigorin își continuă planul cu consecvență. Acum

1. **Fischer Robert James** (născut 1943) – mare maestru american, campion mondial între 1972-1975. Geniu, considerat cel mai bun jucător din toate timpurile, datorită uimitoarelor sale partide și performanțelor de excepție. În 1963-1964 câștigă campionatul SUA cu 11 puncte din 11! În 1970 a câștigat două turnee importante: Buenos Aires cu +13 = 4–0 și interzonalul de la Palma de Mallorca, cu +15=7-1. În 1975 este deposedat de către FIDE de titlul mondial fără joc, pentru că susținea un regulament ameliorat de disputare a titlului suprem pentru meciul său cu Karpov. Este interesant că la puțin timp după aceea, s-a adoptat aproape ad-literam același regulament(!) dar „marele Bobby" era deja retras din activitate. Spre bucuria iubitorilor de șah, în anul 1992, Fischer a dat o speranță de revenire în lumea șahului; a avut loc meciul revanșă (din 1972) cu Spasski, câștigat și de această dată de american. Este autorul monografiei „My 60 Memorable Games", în care analizează o serie de partide fulminante din cariera sa. A mai scris „Bobby Fischer Teaches Chess", un bun manual pentru începători, în care se arată un foarte bun pedagog.

Cg1 şi Th1 sunt în afara jocului, iar regele alb întârzie în centru.

Negrul tinde spre împingerea pionilor săi centrali, pentru a deschide coloanele **e** şi **f** pentru atac.

La 15...e:d4. Steinitz intenţiona 16.c:d4. De7 17.Rf1 urmat de Cg1-f3, Ne2-d3 şi Nc1-d2, pentru a încheia dezvoltarea.

**16.c4 Ce7!**

Popasul calului este excelent ales: nu se împiedică avansul pionului **f**; de asemenea, el poate fi „condus" pe ruta g6-f4 sau la f5 după ce în prealabil pionul negru va ajunge la f4.

**17.Cc3 Ne6 18.b3**

Apărarea pionului c4 nu era necesară, căci la 18...C:c4? 19.Db3 Tb8 20.N:c4! T:b3 21.N:e6+ şi 22.N:b3 ±. Se putea încerca rocada după 18.Ch3 sau stoparea înaintării pionului f5, prin 18.f4. La prima din acestea, negrul dispunea de 18...g5!; iar la secunda, de 18...Db8 (acum atacul la c4 este efectiv!) 19.Da4 Db4! 20.c5 D:a4 21.C:a4 Nc7 22.g3 Tfd8 cu poziţie extrem de agresivă a figurilor negre.

**18...Nb4 19.Nb2 f4!**

180

Negrul îşi continuă planul cu perseverenţă, intenţionând să deschidă imediat jocul după străpungerea f4-f3. Albul nu mai dispune de vreo apărare satisfăcătoare.

**20.Dc2**

La 20.Rf1 f3! 21.g:f3 e:f3 22.N:f3 Cg6 urmat de Ch4, iar la 20.a3 N:c3+ 21.N:c3 Cf5 22.Ng4 Tb8, în ambele cazuri cu atac puternic asupra poziţiei albe. Albul preferă să cedeze pionul d4, sperând să poată exploata faptul că dama neagră ajunge pe diagonala Nb2. Desigur că aceasta este deja o recunoaştere a „crah"-ului strategiei albe, care nu a luat suficient în considerare dinamismul pieselor negre...

**20...D:d4 21.Rf1**

O alegere nu tocmai plăcută. La 21.a3 este groaznic 21...f3! 22.g:f3 e3! 23.f:e3 Dh4+! şi albul nu mai poate rezista mult timp. Oarecare şanse de supravieţuire oferea 21.Td1 Df6 22.a3 N:c3+ 22.N:c3 Dg6 24.Rf1. Prin mutarea din text, albul încearcă să dezlege Cc3, dar fuga la f1 va fi totuşi sinucigaşă.

**21...f3! 22.g:f3**

Sacrificiul nebunului prin 22.C:e4 f:e2+ 23.D:e2 Db6 ar fi înviorat numai pentru moment figurile albe, de exemplu: 24.Cf6+ Rf7! sau 24.c5! Db5! 25.D:b5 c:b5 26.a3 C:b3 27.a:b4 C:a1 28.N:a1 a5! ∓.

**22...e:f3 23.N:f3**

După 23.C:f3 negrul ar fi continuat atacul prin 23...Nh3+ 24.Re1 T:f3! 25.N:f3 Te8 26.Ne2 Cg6.

**23...Nf5 24.Ce4**

Ofensiva negrului putea evolua şi după 24.Td1, prin 24...Df4, sau Dh4.

La prima vedere se pare că albul şi-a atins ţelul: Nb2 a intrat în joc iar dacă va reuşi să-şi gonească colegul negru din b4, dama albă va putea ocupa diagonala a1-h8. Putem crede oare că logica luptei dusă de negru până acum a suferit un eşec? După cum am văzut el nu şi-a permis pierderi de timp, a jucat consecvent, iniţiativa trebuind să-i aparţină.

Tocmai acesta este acel moment decisiv care survine aproape în fiecare luptă şahistă. în care dacă negrul nu joacă atent şi hotărât.

adversarul s-ar putea consolida.

**24...N:e4!**

Iată unica verigă de continuare logică.

**25.De2!**

Nu mergea 25.D:e4 D:b2 26.Tb1 D:a2 şi nici 25.N:e4 T:f2+ 26.D:f2 D:e4 27.Cf3 Tf8 28.Rg2 Cg6 cu atac imparabil.

**25...N:f3!!**

Acest sacrificiu neaşteptat este calea cea mai scurtă – şi de efect – spre câştig, fiind prevăzut cu mult înainte. Desigur că dama se putea sacrifica şi prin 25...Nc3 26.Td1 N:f3 27.De6+ (după 27.C:f3 Dg4 28.N:c3 Dh3+, etc.) 27...Tf7 28.T:d4 N:d4 29.C:f3 N:b2; mutarea din text a negrului care păstrează pe tablă un număr mare de figuri, este în avantajul său.

**26.De6+ Rh7 27.N:d4 N:h1 28.Dh3 Cf5 29.Ne5 Tae8 30.Nf4**

După 30.f4? T:e5 31.f:e5 Cg3 ≠! Acum negrul are avantaj material şi poziţional şi mai multe căi de câştig, de exemplu: 30...Te4 31.Ce2 T:e2! 32.R:e2 Cd4+ 33.Rd3 (33.Re3 Cc2+) T:f4 – +. Cigorin alege o cale foarte bună, cu ideea readucerii nebunului din h1.

**30...Cd4! 31.Dd3+**

Nimic bun nu oferea nici 31.N:h6 g:h6 32.Dd7+ Te7 33.D:d4 Tg8.

**31...Ne4 32.D:d4 T:f4 33.f3**

La 33.D:a7, Cigorin a indicat varianta 33...Tg4 34.f3 Nd3+ 35.Rf2 Tg5, urmat de Nc5+.

**33...Tef8 34.D:a7 c5! 35.De7 Cc6! 36.a3 T:f3+! 37.C:f3 T:f3+ 38.Rg1 Nd2!** albul cedează.

De remarcat că negrul a făcut mutări excelente cu toate că era în avantaj decisiv, în loc să se relaxeze.

## 15.4. Apărarea siciliana

**Em. Lasker - Capablanca**
Moscova, 1936

**1.e4 c5**

Capablanca recurgea arareori la această apărare sângeroasă, considerată destul de riscantă, cu ajutorul căreia însă, negrul poate încerca să joace la câştig. Probabil că el intenţiona să-şi ia revanşa pentru înfrângerea suferită în anul precedent.

**2.Cf3 Cc6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ne2**

Această continuare preferată în acea epocă are şi astăzi destui partizani, cu toate că cel mai frecvent se joacă 6.Ng5 – **atacul Rauzer**[1] – prin care albul restrânge posibilităţile de contrajoc ale negrului în centru, pregătind totodată rocada lungă şi ofensiva cu f2-f4 şi eventual e4-e5 sau pe flancul regelui.

**6...Nd7**

Se mai poate juca 6...g6 intrând în aşa-numita **variantă a dragonului** pentru a fiancheta nebunul la g7, sau 6...e5 **varianta Boleslavski**, prin care negrul luptă activ pentru punctele centrale. Mutarea din text va duce prin intervertire de mutări la **varianta Scheveningen**, caracterizata prin structura de pioni negri d6 şi e6.

**7.Ne3**

La acelaşi turneu, dar în anul precedent, Lasker a câştigat în 20 mutări contra lui Pirc[2], atacând cu 7.0-0 a6 8.Ne3 Dc7 9.f4 Ca5 10.f5, etc. Desigur, el nu a vrut să repete aceeaşi linie de joc, aceasta fiind una din laturile luptei psihologice abordată de marii jucători.

**7...e6**

1. **Rauzer Vsevolod** (1908-1941) – maestru rus, retras în 1933 din activitate, datorită sănătăţii sale precare. Teoretician de mare clasă, a fundamentat linii de atac pentru alb în apărarea siciliană franceză şi partida spaniolă care au rămas valabile şi în prezent.
2. **Pirc Vasia** (1907-1980) – maestru internaţional jugosiav, de cinci ori campion naţional. A repurtat multe succese în turnee internaţionale şi olimpiade. În 1949 a încheiat nedecis un meci contra lui Euwe +2 = 6 – 2. A publicat multe lucrări teoretice şi a elaborat o serie de strategii originale în deschideri, printre care o deschidere denumita **apărarea iugoslavă** sau **PIRUF** (prescurtări după numele a trei teoreticieni care au adus aportul lor direct: Pire, Ufimţev, Robatsch)

Negrul nu se teme de atacul asupra pionului înapoiat d6; după 8.Cdb5 Db8 9.Nf4 Ce5, albul nu obţine nimic concret.

**8.Dd2**

Acum se ameninţă ceva mai serios 9.Cdb5 Db8 10.0-0-0. Interesantă este, de asemenea, încercarea 8.Cb3, care nu permite schimbul la d4, în timp ce după 8.f4 C:d4 9.N:d4 Nc6 10.Dd3 Ne7 11.0-0 0-0 12.Dg3 se ajunge la o poziţie frecventă actualmente.

**8...a6 9.f4 Dc7**

În apărarea siciliană, dama neagră se simte de obicei excelent la c7. În acest fel se împiedică încercările de străpungere cu e4-e5, negrul putând, de asemenea, contraataca de-a lungul coloanei semideschise **c**.

**10.Cb3**

Una din liniile posibile de joc care evită schimburile şi creează presiune pe coloana **d**.

**10...b5**

Expansiunea negrului pe flancul damei şi ameninţarea 11...b4, este totodată şi o luptă pentru centru...

**11.Nf3 Tb8!?**

Cu toate că pe atunci teoria „sicilienei" abia se dezvolta, trebuie remarcată concepţia modernă de joc a lui „Capa". El nu se grăbeşte cu rocada, ci caută mai întâi – fără să neglijeze dezvoltarea – să ia iniţiativa pe flancul damei. Probabil că 11...Ne7, era preferabil, dar intenţia lui este ca apărând pionul b5, să atace cu a6-a5-a4.

**12.Ce2**

Albul concentrează forţele sale pe flancul regelui, dar ofensiva aceasta se va dovedi mai lentă.

**12...Ne7 13.0-0 0-0**

Dezvoltarea de ambele părţi este încheiată, dar se poate spune că figurile albe nu sunt prea activ plasate.

**14.Cg3**

Continuând pregătirile pe flancul regelui; probabil mai agresivă era 14.g4, indicată chiar de Capablanca. Acum negrul ia iniţiativa.

**14...a5! 15.Cd4 a4 16.Tae1 Tfc8 17.Tf2 Ce8**

Probabil nu era rău direct 17...C:d4 18.N:d4 e5.

**18.C:c6**

Albul intenţionase să dea semnalul de atac la rege prin f4-f5, la care însă ar fi fost neplăcută replica Cc6-e5.

**18...N:c6 19.f5 e5!**

Blocând centrul, negrul a rămas cu un pion înapoiat la d6, de care va trebui să scape prin d6-d5, o străpungere tematică de altfel în apărarea siciliană, în urma căreia figurile negre obţin o mare libertate de mişcare. Să urmărim pregătirea acesteia.

**20.Ch5 Db7 21.Ng5 f6 22.Ne3 Cc7!**

Capablanca evită cursa 22...N:e4? 23.N:e4 D:e4 24.Na7 cu câştigul calităţii.

**23.Dd1 Td8 24.Td2 Rh8**

Văzând că atacul alb la rege se desfăşoară lent, negrul pentru orice eventualitate evacuează regele de pe diagonala periculoasă a2-g8.

**25.a3 Tbc8**

După aceasta, pionul e4 necesită apărare.

**26.Nf2 d5!**

Ca de obicei în siciliană, această străpungere centrală permite negrului să preia iniţiativa. Capablanca o va păstra, până la sfârşitul luptei.

**27.e:d5 C:d5 28.N:d5 T:d5 29.Dg4**

**181**

Să ne oprim asupra poziţiei survenite; în urma străpungerii centrale şi a schimburilor,

negrul a obținut avantajul perechii de nebuni și un control cvasitotal în centru și pe flancul damei. Cum trebuie parat matul? Dacă 29...g6? 30.f:g6 T:d2 31.g7+ Rg8 32.De6≠!

**29...Nc5!**

Tartakower[1], un maestru al butadelor și definițiilor paradoxale, în glumă și totodată în serios, spunea că avantajul perechii de nebuni constă în aceea că oricând poate fi schimbat unul din ei!

Pe ce a mizat aici Capablanca? În completare la cele spuse după diagramă, trebuie adăugat că negrul dispune în plus de pionul e liber legat, de coloane pentru atac și de presiunea bateriei D + N asupra regelui alb.

**30.Ted1 N:f2+ 31.R:f2 Tcd8 32.T:d5 T:d5 33.T:d5 N:d5**

Se profilează un final de **N ↔ C**, cu pioni asimetrici pe ambele flancuri, deci favorabil negrului. Nu întâmplător am ales pentru studiu această încleștare între cei doi titani recunoscuți ai finalului.

**34.Db4**

Amenințând mat, albul apără indirect pionul g2. Existând încă damele pe tablă, regele alb sumar îmbrăcat, riscă să fie expus unui vânt rece.

**34...Da7+!**

Capablanca joacă cu precizie până în cele mai mărunte datalii; faptul că șahul este dat la a7 și nu la b6 își va dovedi utilitatea (dar și finețea), peste câteva mutări.

**35.Re2**

Singura mutare; două morți subite îl așteaptă pe alb după 35.Rg3? De3+ 36.Rg4 Dg5 + 37.Rh3 Ng2≠ sau 35.Re1? Dg1 +36.Re2 D:g2+ 37.Re1 Dg1+38.Re2 D:h2+ și neexistând matul la f8, calul putea fi luat.

**35...Nc4+ 36.Rf3**

Forțat, pentru că la 36.Re1 albul este 5≠, care începe cu 36...De3+ 37.Rd1 Ne2+, etc.

**36...Da8+!**

Acum totul este dat în vileag; de la b6, dama neagră nu putea ajunge la a8 cu șahuri repetate, iar de aici pe câmpul care va urma.

**37.Rf2**

Alternativa tentantă 37.Rg3 este funestă după 37...De8 38.Rh4 (după 38.Rg4 Ne2 + se pierde calul) g5+ 39.f:g6 h:g6 40.Cg3 (sau 40.C:f6 Dd8 41.Rg5 Rg7 – + ) Dd8 (cu amenințarea 41...f5 + 42.Rh3 f4 43.Ce4 Ne6≠) 41.Dc3 (evident la 41.Rg4? Dd4+ 42.Rf3 Df4≠) f5+ 42.Rh3 De7 și albul nu poate para cele două amenințări 43...f4 urmat de 44...Ne6≠, sau 43...Dh7 +

**37...Dd8!**

Poanta jocului negru; dama este excelent plasată aici pentru apărare și atac. Se amenință captura calului prin 38...Dd4+ 39.Rg3 (39.Re1 De3+ forțează matul, sau 39.Rf3 Dd1+ pierde calul) De3+ 40.Rg4(h4) Dg5 + și calul se ia cu șah.

**38.Dc3**

Atacul nebunului după 38.b3, pierde instantaneu după Dd4+ 39.Rf3 Nd5 + 40.Re2 D:b4 41.a:b4 a3. Apărarea cea mai bună a fost indicată de însuși Capablanca: 38.Re1 h6 39.b3 a:b3 40.c:b3 Nf7 41.Dg4 Df8 42.b4 Nd5 și valorificarea pionului liber e este legată de serioase probleme tehnice.

Cu ultima sa mutare, Lasker apropie dama în ajutorul regelui său dar va ajunge repede în zugzwang, un procedeu tactic pe care Capablanca îl stăpânea impecabil.

**38...Dd1! 39.Cg3 h6** (vezi diagrama 182) **40.b3**

Singura mutare posibilă, pentru că:

a) dama albă nu poate părăsi pionul c2, care se ia cu șah.

1. **Tartakower Savielly-Xavier** (1887-1956) – mare maestru, a trăit în Rusia, Polonia și Franța. Doctor în drept și jucător profesionist, a repurtat multe succese internaționale. A câștigat o serie de meciuri la Spielmann, Reti și Lilienthal. Reputat teoretician, a îmbogățit teoria și concepțiile asupra deschiderilor cu filosofii noi, ilustrate în lucrarea „Partida de șah hipermodernă". A fost conducătorul sufletesc al școlii hipermoderne.

b) la 40.Ce4 De2+ se pierde calul; acesta nu are alte mutări.

c) singura mutare a regelui 40.Re3 este fatală după Dg1+ 41.Rf3 Nd5+! 42.Rg4 (42.Ce4? Df1+ 43.Re3 Df4 pierde calul) D:g2 cu ameninţarea mortală 43...h5+! 44.R:h5 (44.Rh4 Dh2≠) Dh3+ 45.Rg6 Dh6≠.

d) mutările pionului alb **h** se epuizează după câteva mutări de aşteptare ale regelui negru.

**40...a:b3 41.c:b3 N:b3**

Un prim pas spre victorie, dar Lasker nu era dintre aceia care să nu continue lupta.

182

**42.Cf1 Db1 43.g4**

Protecţia pionului prin 43.Ce3, după Da2+ şi 44...D:a3 permitea formarea celui de-al doilea pion liber. Acum la 43...Da2+, este posibil 44.Cd2.

**43...Nc4 44.Ce3**

La 44.Cg3 (previne 44...Dh1) Da2+ 45.Rg1 Nd5.

**44...Dh1 45.C:c4**

Nu exista altceva. La 45.Rg3 Ne2 şi albul era practic în zugzwang:

a) 46.Cg2 N:g4, iar la 46.Cc2 Dg1+ urmat de mat;

b) 46.Dc5 Dg1+ 47.Rh3 Nf1+ şi mat la mutarea următoare;

c) 46.Dd2 Df3+ 47.Rh4 Df2+ 48.Rh5(h3) N:g4+ cu câştigul damei;

d) 46.Dc8+ Rh7 47.De8 (se ameninţă şah etern) Df3+ 48.Rh4 Df2+ 49.Rh3 D:e3+ 50.Rh4 Df2+ urmat de mat.

**45...D:h2+ 46.Re1**

La 46.Re3 Df4+ 47.Re2 D:g4+ şi 48...b:c4, iar nu 46...Dg3+? 47.Rd2 D:c3+ 48.R:c3 b:c4 49.a4 cu câştigul albului!

**46...Dg1+ 47.Rd2 Df2+ 48.Rc1 Df1+ 49.Rd2 b:c4 50.a4 Df4+ 51.Rc2**

La 51.Re1, ar fi urmat 51...De4+ 52.Rd2 D:g4 53.a5 Dg2+ 54.Re3 Dg3+ 55.Rd2 Df2+ 56.Rc1 Da2 şi pionul **a** este stopat.

**51...D:g4 52.a5 D:f5+ 53.Rc1** (diagrama 183)

În această poziţie critică, negrul a reflectat o jumătate de oră, înainte de a alege calea spre victorie.

Este posibil 53...e4 54.a6 Dc5 55.Db2 c3

183

56.Db8+ Rh7 57.a7 De3+ 58.Rb1 Dd3+ 59.Ra2 c2 60.a8D (60.Rb2 Dd2 câştigă) Dc4+ cu acelaşi rezultat. Calea aleasă este şi mai sigură.

**53...Df2! 54.Da3**

După partidă, Lasker a propus 54.Dc2. la care ar fi urmat 54...Dc5. După 54.D:c4. Capablanca a indicat 54...De1+ 55.Rc2 D:a5 56.Dc8+ Rh757.Df5+ Rg858.De6+ Rf8 59.Dd6+ Re8 60.De6+ Rd8 61.Dg8+ Re7

62.D:g7+ Re6 63.Dg8+ Rd6 64.Df8+ Rd5 65.D:f6 Da4+ şi negrul câştigă.

**54...Rh7** albul cedează; la 55.a6 c3! 56.D:c3 Df1+ 57.Rc2 D:a6. Un joc de mijloc şi final deosebit de instructive.

## 15.5. Indiana Nimzovici

**Keres-Alehin**
– Dresda, 1936 –

**1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4**

Ideea de bază a deschiderii utilizate constă în crearea unei presiuni a figurilor negre asupra punctelor centrale, în primul rând e4 şi d5. Aceasta poate fi dezvoltată în continuare prin mutările de subminare cu pionii: d7-d5, c7-c5, adeseori e6-e5 şi câteodată chiar b7-b5.

Concepţia **Indienei Nimzovici** corespunde ideilor hipermoderne de control asupra centrului şi nu de ocupare directă a acestuia, conform filosofiei clasice.

**4.Dc2**

Luptă activ pentru punctul e4 şi totodată previne dublarea pionilor albi pe coloana **c**. Acest sistem – uitat o vreme – a revenit în practica actuală. În diferite perioade de timp, s-au mai utilizat 4.a3 – **sistemul Sämisch**, 4.e3 – **sistemul Rubinstein**, 4.g3 – **sistemul Romanişin**[1], 4.f3, 4.Cf3, 4.Db3 sau 4.Ng5.

**4...Cc6**

O metodă de dezvoltare cunoscută sub denumirea de **Varianta Zürich** (sau **varianta elveţiană**). Atacând pentru moment pionul d4, ideea principală este de a pregăti cu ajutorul e7-e5 sau d7-d5, un joc activ în centru, având la c6 un cal bine dezvoltat.

Defectul acestei linii de apărare constă în aceea că negrul este lipsit de posibilitatea de a ataca în centru, cu ajutorul pionului **c**.

**5.e3**

Continuare oarecum pasivă, care permite „zdruncinarea" centrului alb prin e6-e5, după care negrul rezolvă fără dificultăţi problemele dezvoltării. De aceea mai bine este 5.Cf3.

**5...e5 6.d5**

S-au mai încercat:

**a) 6.a3** N:c3+ 7.b:c3 (la 7.D:c3 e:d4 8.e:d4 Ce4 9.Dc2 0-0) 0-0 8.Cf3 d6 9.Ne2 Ng4 10.Nb2 De7 11.0-0 Ca5 cu iniţiativă pentru negru, Consultanţi – Alehin, Nissa 1938.

**b) 6.d:e5** C:e5 7.Nd2 (7.Cf3 C:f3+ 8.g:f3 0-0 9.Nd2 c6 10.0-0-0 d5=, Andersen - Eliskases, Copenhaga 1936) d6! 8.a3 N:c3 9.N:c3 0-0 10.Cf3 Cfd7 11.Ne2 De7 12.Td1 Keres-Euwe, meci 1940, şi acum cu 12...f5, negrul ar fi obţinut un joc satisfăcător.

**6...Ce7 7.Cf3**

Încercarea de a păstra controlul asupra punctului e4 prin **7.Cge2**, după 0-0 8.a3 N:c3+ 9.C:c3 d6 10.Nd3 Nd7 11.0-0 c6 12.Td1 Dc7 13.Nd2 Rh8 14.Tac1 Ce8 15.e4 c5 duce la joc egal, Alatorzev-Lisiţîn, campionatul URSS 1944.

Nici **7.a3** N:c3+ 8.D:c3 d6 9.Nd3 Nf5 10.Ce2 0-0 11.Cg3 N:d3 12.D:d3 Cd7 13.e4 Cc5 nu duce decât la egalitate, Feigin-Alehin, Hastings 1936.

La un joc insuficient de clar duce **7.Nd3** N:c3+8.D:c3 d6 9.Ce2 0-0 10.Cg3 Cd7 11.0-0 f5 12.f4 e4 13.Ne2 Cf6∞, Stahlberg[2] - Alehin, 1937.

**7...N:c3+8.D:c3 d6 9.Ne2 0-0 10.0-0 Ce4! 11.Dc2f5**

Consolidând calul pe e4, negrul a creat posibilitatea ofensivei pe flancul regelui, cu ajutorul înaintării impetuoase a pionului g7. până la g4. Pentru a împiedica aceasta, Keres provoacă o serie de schimburi.

În treacăt trebuie să remarcăm că dacă negrul a rămas cu Nc8, acesta este „bun", pionii

1. **Romanişin Oleg** (născut în 1952) mare maestru rus, câştigător al câtorva turnee internaţionale, dintre care se remarcă locul 1-2 la interzonalul din Riga, 1979. Stil de joc de o originalitate ieşită din comun.
2. **Stahlberg Gideon** (1908-1967) – mare maestru suedez, de 11 ori campion naţional, cu multiple victorii în turnee internaţionale. A câştigat meciuri cu Spielmann şi Nimzovici, terminând la egalitate cu Stoltz şi Keres. A jucat în 13 olimpiade pentru culorile ţării sale. Distins teoretician.

săi fiind plasaţi cu predilecţie pe câmpuri negre.

**12.Cd2 C:d2 13.N:d2 f4**

Având în vedere atât iniţiativa pe flancul regelui, cât şi eliberarea nebunului c8. Albul caută obsesiv, simplificarea poziţiei.

**14.e:f4?!**

Un moment de răscruce al luptei. Efectuând simplificările proiectate, albul la urma urmei se va alege cu un final de dame inferior. De aceea este greu de înţeles de ce un mare tactician şi jucător de atac de talia lui Keres – în plină ascensiune în acea perioadă – nu a luat în considerare un plan de joc mai energic, bazat pe deschiderea imediată a coloanei **c** şi ofensivă pe flancul damei. Analiza şi calculul variantelor, arată că albul deţine un avantaj de timp în realizarea acestui plan şi şanse chiar superioare. Explicaţia ar fi că negrul încă nu a încheiat dezvoltarea flancului damei! După 14.e4 g5 15.f3 h5 16.c5 g4 17.Tfc1!, jocul albului ar fi mers de la sine şi desigur că în scurtă vreme, temutul său adversar, ar fi trebuit să treacă în apărare.

**14...e:f4 15.Nd3 Nf5 16.f3 N:d3 17.D:d3 Cg6**

Calul se îndreaptă spre punctul forte e5 şi de aceea, albul este obligat să-l schimbe.

**18.Nc3 Dg5 19.Tae1 Tae8 20.T:e8 T:e8 21.Te1 Ce5 22.N:e5 T:e5 23.Te4?**

O serioasă greşeală poziţională; albul nu numai că cedează negrului importantul câmp central e5, dar îşi slăbeşte poziţia în centru. Pionul alb care va ajunge la e4, va necesita o apărare permanentă, în timp ce pionul negru „emancipat" f4, va fi un participant activ la toate operaţiunile.

De aceea se impunea 23.T:e5, cu şanse de salvare pentru alb.

**23...Dg6**

Este greu de crezut că albul nu a „văzut" această legare; mai curând trebuie presupus că el nu a apreciat cum trebuie şansele sale în finalul care survine.

**24.Dd4**

Şi mai slab ar fi fost 24.Td4? D:d3 25.T:d3 Te2 şi albul nu are apărare.

**24...T:e4 25.f:e4**

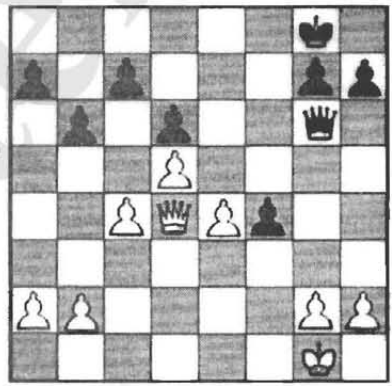
După 25.D:e4 D:e4 26.f:e4 Rf7, este clar că finalul de pioni este câştigat de negru, care centralizează fără întârziere regele său în punctul cheie e5.

**25...b6**

Să analizăm în ce constă avantajul negrului în poziţia rezultată în diagrama 184.

În primul rând în slăbiciunea pionului alb e4 care face ca finalurile de pioni să fie disperate pentru alb. În al doilea rând, negrul poate crea ameninţări regelui alb şi eventual să atace pionii albi de pe flancul damei.

184



Toate aceste avantaje permit lui Alehin să obţină victoria în ciuda rezistenţei disperate a tânărului campion estonian.

De altfel acest final devenit clasic, a ajuns în toate cărţile de finaluri.

**26.b3**

Dacă albul ar fi încercat să scape de pionul slab e4 prin 26.e5, el ar fi pierdut în duelul tactic ce ar fi urmat: 26...f3 27.g3 (la 27.Df2 Db1+ 28.Df1 f2+! 29.R:f2 D:b2+ şi 30...D:e5 –+) Dc2 28.Df2 Dc1+ 29.Df1 D:f1+ 30.R:f1 d:e5.

**26...Dh5!**

O nouă ameninţare care obligă dama albă să împiedece pătrunderea pe câmpul e2 şi totodată

permite regelui negru să voiajeze spre centru.

**27.Dd3 Rf7 28.g3!**

Albul dă dovadă de multă tenacitate, înlăturarea periculosului dușman din f4 va face ca regele negru să nu se mai simtă în deplină siguranță, în cazul unor contraatacuri ale damei albe.

**28...f:g3 29.h:g3 Re7!**

Negrul joacă cu multă precizie; 29...De5?! ar fi permis damei albe să iasă la joc: 30.Df3+ Re7 31.Dg4!.

**30.Rg2?!**

Preferabil ar fi fost 30.Df1, urmat de 31.Df4, de exemplu: 30...De5 31.Df4 propunând fie trecerea într-un final de pioni egal, fie o luptă tactică după 31...Da1+ 32.Rg2 D:a2+ 33.Rh3, în care caz amenințările 34.Df5 sau 34.Dg5+ ar fi fost extrem de neplăcute.

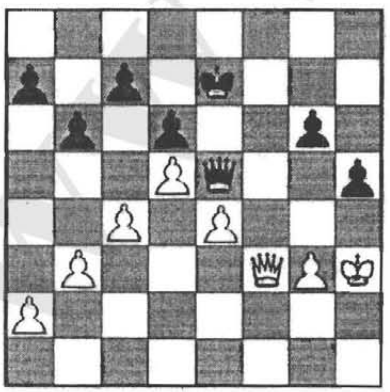
**30...De5 31.Df3 h5!**

Superb! Dacă acum 32.Df4, urmează simplu 32...Df6 și dama albă nu mai poate veni la g4.

**32.Rh3 g6**

Să examinăm mai atent poziția rezultată în diagrama 185. Negrul poate forma un pion liber pe flancul regelui, în timp ce pe flancul damei datorită poziției active a damei la e5, nu este posibil pentru alb de a-și valorifica majoritatea sa de 5↔4 pioni. Totodată dama neagră amenință continuu să captureze unul sau doi pioni albi de pe această parte.

**185**



Acest avantaj însă, nu este ușor de realizat pentru negru, datorită faptului că regele său nu dispune de un câmp sigur de refugiu.

**33.Df4 Df6**

Evident schimbul la f4 nu oferea nimic.

**34.Dh6!**

O mutare excelentă; dama neagră nu se poate depărta, datorită șahului etern. Atunci cum se poate juca la câștig? Planul lui Alehin este următorul: alungarea damei albe din h6 și ocuparea acestui câmp cu regele său.

**34...Rf7! 35.Rg2?!**

Profitând de poziția activă a damei la h6, albul putea continua cu 35.a3 și dacă 35...Df1+ 36.Rh2 De2+ 37.Rg1! D:e4. atunci 38.Dh7+, urmat de D:c7.

**35...Db2+ 36.Rh3?!**

Din păcate Keres continuă aceeași conduită pasivă. Trebuia 36.Rf3 Dc3+ 37.Rf2 Dc2+ 38.Rf3 Dd3+ 39.Rf2 D:e4 40.Dh7+ și 41.D:c7.

**36...Da1!**

Excelent! Se amenință mat: nu merge 37.Dh7+? Dg7. Din păcate nici regele alb nu dispune de o mutare bună. Trebuie deci retrasă dama, cedând regelui negru, câmpul h6.

**37.Df4+ Rg7 38.Df3**

Cu speranța în 38...D:a2? 39.Dc3+Rf7 40.e5! cu o puternică inițiativă. Alehin joacă însă exact.

**38...Df6! 39.De2 Rh6 40.Rg2 g5 41 .b4 De5 42.Df3 Rg6 43.g4?**

O greșeală ce duce la pierderi materiale, grăbind înfrângerea. După 43.a3 Db2+ 44.Rg1 Df6 45.De3 negrul ar fi fost confruntat cu o serie de probleme tehnice complicate.

**43...h:g4 44.D:g4 Db2+ 45.Rf3 Da3+! 46.Re2 D:a2+ 47.Rd3 Db3+ 48.Kd4 Db2+ 49.Rd3 Df6**

Negrul a reușit să transforme avantajul său pozițional într-unul material, având în plus un pion liber depărtat. Cu următoarea sa mutare Keres blochează flancul damei, făcând ca realizarea avantajului să fie legată de mari greutăți pentru negru, datorate slăbiciunii

pionului c7 şi faptului că regele său nu dispune de un refugiu.

**50.b5**

La 50.Dc8Df4 51.D:c7g4.

**50...Df4! 51.De6+ Rh5 52.Dh3+ Dh4 53.Df3+ Dg4 54.Df7+ Rh4 55.D:c7 Df3+ 56.Rd4 Df6+ 57.Rd3 g4!**

Alehin rezolvă simplu poziţia. Pionul trecut g4 ameninţă să promoveze, în timp ce pionii albi nu se pot deplasa.

**58.Dh7 + Rg5 59.Dg8+ Rf4 60.De6 Rg5 61.e5**

La 61.Dg8+ Dg6! 62.Dd8+ Rf4. Albul caută să complice jocul, dar din nou marele Alehin va fi la înălţime.

**61...D:e5 62.D:e5+ d:e5 63.Re4 Rf6 64.Re3 Rf5 65.Rf2 e4 66.Re2 g3 67.Re3 Rg4 68.d6 g2 69.Rf2 Rh3 70.d7 e3+ 71.Rf3 g1D 72.d8D Df2+ 73.Re4 e2 74.Dd7+ Rg2 75.Dg4+ Rf1** albul cedează.

Interesant că în această partidă jocul de mijloc a fost foarte scurt, trecându-se destul de repede din deschidere în final.

## 15.6. Apărarea Caro-Kann

**Botvinnik[1] - Euwe[2]**
Hastings, 1934-1935

**1.c4 c6 2.e4**

Prin intervertire de mutări a rezultat apărarea **Caro-Kann**[3].

**2...d5 3.e:d5 c:d5 4.d4**

În anul 1930, maestrul rus Vladimir Panov a publicat o amplă analiză a sistemului de atac pentru alb, plecând de la această poziţie. De altfel, atacul respectiv îi poartă numele. La scurt timp, a fost strălucit utilizat în practică de multe celebrităţi, printre care Alehin şi Botvinik, după care şi-a câştigat popularitatea, rămânând una din cele mai eficace căi de combatere a acestei apărări extrem de interesante.

**4...Cf6 5.Cc3 Cc6**

În afară de aceasta, negrul mai dispune de 5...g6 cu ideea fianchetării nebunului la g7 pentru a presa asupra pionului d4 care ar putea deveni eventual izolat şi 5...e6, prin care negrul caută să stăpânească punctul d5, pentru a posta în faţa pionului izolat din d4, una din figurile sale, în urma schimbului d5:c4. Continuarea din text va duce la un joc ascuţit, urmărind în afara exercitării unei presiuni asupra pionului d4, posibilitatea dezvoltării libere a celor doi nebuni.

**6.Ng5**

Continuare utilizată chiar de Botvinik în meciul său cu Flohr[4] devenind apoi obiectul de analiză al teoreticienilor. Atacând punctul d5, forţează pe negru să clarifice poziţia din centru. S-a mai încercat aici 6.Cf3, cu rezultate ceva mai slabe faţă de cea din text.

**6...e6**

După 6...d:c4, albul obţine un joc mai bun atât după 7.d5! Ce5 8.Dd4 Cd3 + 9.N:d3 c:d3 10.Cf3! cât şi după 7.N:c4 D:d4 (7...C:d4 8.Cf3 C:f3+ 9.D:f3 g6 10.Nb5 + ±) 8.D:d4 C:d4 9.0-0-0 e5 10.f4! cu atac puternic.

1. **Botvinnik Mihail** (născut în 1911) – mare maestru rus, campion mondial în perioadele 1948-1957, 1958-1960 şi 1961-1963. A repurtat victorii în multe turnee internaţionale. De şapte ori campion al URSS. A evoluat cu mult succes la şase olimpiade. Reputat teoretician: a scris multe cărţi de şah. A avut preocupări în domeniul ciberneticii în şah.
2. **Euwe Maghiells-Max** (1901-1981) – mare maestru olandez, campion mondial între 1935-1937, în urma victoriei la Alehin. De 12 ori campion naţional, în perioada 1970-1978 a deţinut funcţia supremă de preşedinte al FIDE. Este autorul celebrei lucrări în multe volume „Teoria deschiderilor în şah" şi iniţiatorul publicaţiei lunare „Schach Archiv", în domeniul teoriei deschiderilor.
3. Această apărare este creaţia maestrului vienez din secolul 19 M.Kann: în 1886 maestrul german G.Caro a publicat o serie de analize ale deschiderii. La începutul secolului 20, Nimzovici, Tartakower, Flohr şi Capablanca au fost primii care au utilizat-o cu succes în turnee serioase şi au adus multe îmbunătăţiri jocului ambelor părţi.
4. **Flohr Salomon** (1908-1983) – mare maestru, care a trăit şi jucat în Polonia, Cehoslovacia şi URSS, unul din cei mai buni jucători din lume în perioada 1930-1940. Victorii în numeroase turnee internaţionale din care de reţinut este Moscova 1935. Margate 1936 şi Kemeri 1937. Eminent publicist şahist, teoretician, specialist în finaluri şi cunoscător al apărării Caro-Kann, unde a adus multe ide noi, în special pentru jocul negrului.

S-au mai încercat 6...Db6, 6...Da5 şi 6...Ne6, unde albul păstrează totuşi şanse ceva mai bune.

De regulă după ultima mutare a negrului, rezultă prin intervertire de mutări poziţii defensive din gambitul damei acceptat, unde şansele albului sunt oarecum mai reale.

**7.Cf3**

Într-o partidă anterioară – Botvinik-Kmoch, Leningrad 1934, albul a jucat 7.c5 şi a obţinut o poziţie promiţătoare. Probabil că de această dată el nu mai repetă aceeaşi continuare, pentru a evita o inovaţie pregătită de partenerul său. Linia de joc aleasă de alb, este, de asemenea, bună.

**7...d:c4 8.N:c4 Ne7 9.0-0 0-0**

Faţă de structurile din gambitul damei acceptat, nebunul nu stă prea bine la g5, locul său fiind la e3, pentru a se putea juca Dd1-e2 şi Tf1-d1.

**10.Tac1**

Este imposibilă 10.De2, evident datorită C:d4. Se pare că este greu pentru alb să găsească un plan adecvat de atac. Să remarcăm că în cazul pionului izolat, albul plasează turnul damei pe o coloană liberă şi nu în spatele pionului d4.

**10...a6**

Pregătind b7-b5 şi fianchetarea lărgită Nc8-b7, după care negrul ar obţine o dezvoltare satisfăcătoare.

**11.Nd3**

Previne 11...b5, la care ar urma 12.C:b5.

**11...h6**

Obligă nebunul alb să-şi aleagă „viitorul". Dacă direct 11...Cb4, ar fi urmat 12-Nb1 Nd7 13.a3 Cbd5 14.Dd3 g6 15.Nh6 Te8, cu joc complicat.

**12.Ne3**

Mai energic ar fi fost 12.Nh4. în acest caz, negrul ar fi avut la dispoziţie după 12...Cb4 13.Nb1b5 14.a3Cbd5 15.Dc2(15.Dd3 Cf4) mutarea 15...g5.

**12...Cb4 13.Nb1 b5 14.Ce5**

Este interesant că după această pătrundere agresivă, albul nu obţine iniţiativa dorită. Punctul d5 este dominat de negru, pionul d4 este slab, negrul are un joc excelent.

**14...Nb7 15.Dd2 Te8**

Parează ameninţarea 16.N:h6, la care acum urmează 16...g:h6 17.D:h6 Nf8.

**16.f4**

Cu intenţia de a deschide coloana **f**, după avansarea pionului până la f5. Această mutare însă slăbeşte poziţia albă, ceea ce se va resimţi în viitorul apropiat. Preferabil era 16.f3.

**16...Cbd5 17.C:d5**

Probabil este greu de precizat dacă în acest moment, albul putea juca mai bine. Poziţia sa începe să se degradeze, fără ca acesta să facă greşeli evidente.

**17...D:d5 18.f5 Nd6**

Acum se respinge atacul, datorită faptului că albul nu reuşeşte să menţină calul la e5.

**19.f:e6 T:e6 20.Nf5**

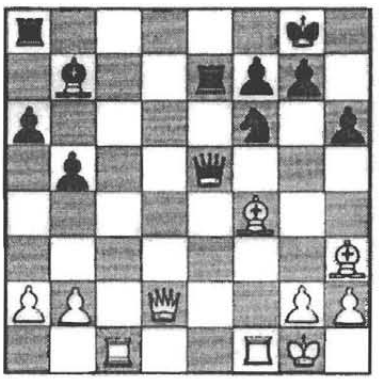
La 20.Cf3, negrul dispune de 20...Cg4!, după care nu merge 21.Nf2. din cauza 21...C:h2. Este interesant că nu există alte retrageri ale calului, de exemplu 20.Cd3? T:e3.

**20...Te7 21.Nh3 N:e5 22.d:e5 D:e5 23.Nf4**

S-a ajuns la poziţia din diagrama 186.

La 23.Nd4, ar fi urmat 23...Td8. Un mic bilanţ al evenimentelor desfăşurate ne permite să tragem o serie de învăţăminte. Existenţa pionului izolat alb l-a obligat pe acesta să joace

**186**



la atac şi, în extremis, prin spargerea d4-d5, să scape de el prin schimb. În lupta pe care am urmărit-o, Botvinnik n-a reuşit acest lucru, negrul apărându-se foarte exact. În urma schimburilor, pionul d4 a rămas slab şi vulnerabil.

Rămânând cu perechea de nebuni, unii comentatori ai acestei partide au fost de părere că albul a obţinut o oarecare compensaţie pentru pionul sacrificat. O apreciere mai mult decât discutabilă şi iată de ce: dacă negrul ar fi rămas cu doi cai, perechea de nebuni într-adevăr era o armă serioasă. Dar el are, de asemenea, un nebun, ceea ce este o mare diferenţă. Pentru realizarea avantajului material, negrul va forţa o serie de schimburi şi albul nu va putea trage foloase din perechea sa de nebuni, mai ales că poziţia neagră nu are slăbiciuni.

**23...Dd5 24.D:d5**

Schimbul damelor nu poate fi evitat, deoarece figurile negre ocupă punctele cheie din centru. Nu mergea 24.N:h6 g:h6 şi dama d2 fiind atacată, nu era posibil 25.D:h6, din cauza 25...Te2!.

**24...C:d5 25.Nd2 Tae8 26.b3 Te2 27.Tf2 Cf6**

Cu ameninţarea evidentă 28...T:f2, urmat de Ce4+.

**28.Na5 T:f2 29.R:f2 Ce4+ 30.Rf1 Cg5 31.Nd7**

Agresiv, dar şanse ceva mai bune de rezistenţă oferea 31.Ng4.

**31...Te7 32.Nf5**

După 32.Tc7, era foarte neplăcut 32...Ne4, urmat de 33...Nd3+.

**32...Te5 33.Nb1 Ne4**

Acum se vede clar că nebunul negru a reuşit să neutralizeze complet pe cel alb.

**34.N:e4 C:e4 35.Tc6**

O agresiune care însă permite negrului să accelereze realizarea avantajului. Corect era 35.Tc8+ şi 36.Ne1.

**35...Tf5+ 36.Re1**

Dacă 36.Re2 Tf2+ 37.Re3 T:a2, atacul asupra nebunului salvează calul.

**36...Tf2 37.a4 T:g2 38.T:a6**

Încercarea 38.Nc7 cu ideea a4-a5 ar fi fost întâmpinată de 38...Tb2!.

**38...b:a4 39.b:a4 T:h2 40.Ta8+ Rh7 41.Nb6 Ta2 42.a5 h5**

Pionul negru este tot atât de periculos ca şi cel alb.

**43.a6 h4 44.a7 h3 45.Ng1 Cf6 46.Rd1**

La 46.Td8, decide 46...T:a7!.

**46...Cg4 47.Te8 h2**

Evită o ultimă cursă: 47...T:a7? 48.N:a7 h2 49.Te1. Interesant este că după partidă, Botvinnik a indicat frumoasa posibilitate 47...Cf2+! 48.Re1 Cd3+ 49.Rd1 T:a7! 50.N:a7 h2 şi albul nu mai dispune de punctul el, pentru retragerea turnului.

**48.N:h2 T:a7 49.Nb8 Ta8 50.Td8 Ce5 51.Nc7 T:d8 52.N:d8 Rg6**

Deci până şi acest final cu doi pioni în plus, începe cu centralizarea regelui!

**53.Re2 Rf5 54.Re3 Rg4 55.Nc7 Cf3 56.Rf2 f5**

Albul cedează. Trebuie remarcată excelenta tehnică de realizarea a avantajului material, demonstrată de Euwe.

## 15.7. Partida spaniolă

**Tal - Panno**[1]

Turneul interzonal Portoroj, 1958

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6**

Un răspuns propus de Morphy în secolul 19, care obligă pe alb să aleagă planul viitor de joc. În orice caz, încercarea de câştig a pionului e5 nu dă nimic după 4.N:c6 d:c6 5.C:e5 Dd4.

1. **Panno Oscar-Roberto** (născut în 1935) – mare maestru argentinian, campion naţional în 1953 şi 1975. A apărat de opt ori culorile ţării sale la olimpiade. Câştigător a numeroase turnee internaţionale. Cu toate că a avut un talent deosebit, nu a renunţat la profesia sa de inginer.

**4.Na4**

Păstrând perechea de nebuni, albul speră să lupte în continuare pentru obținerea avantajului. O linie de joc destul de frecventă este așa-numita **varianta a schimbului** 4.N:c6 d:c6 5.0-0, cu ideea exploatării unei structuri mai bune de pioni pentru alb, negrul având în compensație proslăvita pereche de nebuni.

**4...Cf6**

Dezvoltând calul, se contraatacă totodată pionul alb. Mai rar uzitate sunt 4...b5, 4...f5 sau 4...d6 – **varianta Steinitz întârziată**.

**5.0-0**

Fără să se preocupe de apărarea pionului, albul își pune regele în siguranță, fiind gata să înceapă lupta.

Sunt posibile de asemenea 5.N:c6, 5.d3, 5.Cc3 sau 5.De2.

**5...Ne7**

Negrul renunță la 5...C:e4 6.d4 b5 7.Nb3 d5 8. d:e5 Ne6 prin care ar fi rezultat un joc deschis de figuri, cu caracter ascuțit, denumit **varianta Tarrasch**. După mutarea din text, rezultă **varianta închisă**, cu o tentă de joc pozițional. Sunt posibile și 5...d6 – **varianta Kecskemet** sau 5...Nc5 – **varianta Möller**.

**6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3 0-0 9.h3**

Cu ultimele sale mutări, albul a pregătit formarea unui centru ideal de pioni c3, d4 și e4; dacă ar fi jucat direct 9.d4, negrul putea începe subminarea acestuia prin 9...Ng4, urmat eventual de 10...e:d4, 11...Ca5 și 12...c5. După mutarea din text albul previne această posibilitate.

**9...Cd7**

Caracterul închis pentru moment al deschiderii, permite negrului să mute de două ori cu aceeași figură, fără consecințe nefaste. Important este ca pionul e5 să fie bine apărat.

**10.d4**

Cu prețul unei întârzieri în dezvoltare a flancului damei, albul a obținut centrul dorit, urmând ca restul figurilor să fie dezvoltate și manevrate spre o ofensivă pe flancul regelui.

**10...Cb6!?**

Continuare analizată și experimentată cu succes de jucătorii bulgari. Cigorin a propus 10...Nf6, pentru a mări presiunea asupra pionului d4, un plan de joc rămas actual.

**11.Ne3**

La data disputării partidei, aceasta era una din continuările la modă, iar varianta 10...Cb6 își trăia prima tinerețe. Ulterior practica a stabilit că 11.Cbd2 are mai multe șanse de obținere a avantajului, încercările 11.a4 b:a4, sau 11.d:e5 C:e5, nu dau albului decât egalitate.

**11...e:d4**

Albul era pregătit în urma schimburilor la e5 și b6, să instaureze dominarea sa asupra punctului d5. Negrul împiedică aceasta și totodată inițiază un plan strategic de contrajoc pe flancul damei. La un joc mai liniștit duce 11...Tb8, pentru a relua cu turnul la b6 în caz de schimb: 12.d:e5 d:e5! 13.Cbd2 cu egalitate. Antoșin[1] a încercat cu succes 11...Nf6 12.Cbd2 Ca5 13.d:e5 C:b3 14.e:f6 C:a1 15.Ng5 Te8, cu joc neclar, Kostro[2] - Antoșin, Kinbsum, 1958.

**12.c:d4 Ca5 13.Nc2 c5**

Iată cum se declanșează contrajocul negru pe flancul damei, unde câmpul c4 dominat de caii negri are o mare importanță.

**14.e5?!**

Jucat în stilul lui Tal, care creează o stare de criză în încercarea sa de a specula o oarecare îndepărtare a cavaleriei negre, față de evenimentele din centru și de pe flancul regelui. La orice altceva, negrul nu are probleme deosebite, de exemplu: 14.Cbd2 Cac4 15.C:c4 C:c4 16.Nc1 c:d4 17.b3 Nf6 18.Tb1

1. **Antoșin Vladimir** (1929-1994) – mare maestru rus.
2. **Kostro Jerzy** (născut în 1937) – maestru internațional polonez, campion național în 1966 și 1970. A participat de cinci ori la olimpiade cu echipa Poloniei.

d3! cu joc egal, sau 14.Cc3 Cac4 15.Nc1 c:d4 16.C:d4 Nf6 17.a4 b:a4 =, Gligorici -Olafsson[1], Turneul candidaților, 1959. După 14.d:c5? d:c5 15.D:d8 T:d8 16.b4 Cbc4, poziția negrului este preferabilă.

**14...d:e5!**

La înălțime! Negrul evită cursa tentantă ce i s-a întins. După 14...Cac4 15.e:d6 D:d6, ar fi urmat surprinzător 16.Ng5!. Slab era 14...c:d4 15.N:d4 și caii negri sunt din nou departe de locul acțiunilor principale.

**15.C:e5 Cbc4 16.Dd3**

Încrezător în steaua sa, Tal preferă complicațiile tactice, în calculul cărora nu avea egali în acea perioadă de tinerețe. De aceea el renunță la remiză după 16.Dh5 g6 17.C:g6 h:g6 18.N:g6 h:g6 19.D:g6+ Rh8, căci nu merge acum 20.Nh6 Tg8 21.Dh5 De8!

**16...f5!**

Slăbirea poziției regelui după 16...g6, permitea 17.Nh6 Te8 18.Df3, sau chiar direct 18.C:f7. După mutarea din text se amenință simultan 17...C:e5, 17...C:e3 sau 17...C:b2. Dar „norocul" îi ajută pe cei îndrăzneți (și pe cei mai bine pregătiți), albul dispunând de...

**17.Nb3! f4?**

Nu se putea 17...Ne6 18.d:c5 cu câștigul unui pion. Preferabil era însă 17...Nf6! și după 18.C:c4 b:c4 19.N:c4+ C:c4 (interesant era chiar 19...Rh8) 20.D:c4+ Rh8 21.Td1 f4 22.N:f4 N:d4 23.Ne3 Nf5 negrul are perechea de nebuni și o compensație serioasă pentru pionul lipsă, flancul damei albe nefiind încă dezvoltat.

Panno însă preferă un sacrificiu de damă pentru trei figuri, apreciind că victoria este pe aproape!

**18.Nd2 C:b3!**

O greșeală era 18...Nf5? 19.N:a5 D:a5 20.Dc3 D:c3 21.C:c3 c:d4 22.C:c4 b:c4 23.N:c4+ Rh8 24.T:e7 d:c3 25.b:c3 cu un pion în plus. După replica corectă din text, lui Tal nu-i rămâne decât să se lanseze într-un duel tactic.

**19.Cc6**

Mari greutăți ar fi întâmpinat albul după 19.D:b3 Nf6 20.C:c4 (nici mutarea intermediară 20.Ca3 nu schimba situația) b:c4 21.D:c4+ Rh8.

**19...C:a1 20.C:d8 Nf5**

Slab era 20...N:d8? 21.b3 și calul a1 nu mai poate scăpa.

**21.Df3 Ta:d8 22.T:e7 N:b1 23.N:f4**

În analizele sale la această partidă, Tal afirmă că „ambii parteneri au urmărit să ajungă la această poziție. Negrul are avantaj material, dar mie-mi place să joc atunci când figurile adversarului se instalează ca musafiri" (în poziția mea n.a.).

Este adevărat că două figuri negre sunt departe în lagărul advers, dar trebuie totuși considerat că adevărul în aprecierea acestei situații este undeva la mijloc. După cum se va vedea în continuare, albul n-a obținut decât un joc egal. Spre norocul său, poziția sa se ține într-un fir de ață, dar acest fir este turnul de pe linia 7!

187

Nu este exclus că în acest moment – am spune – decisiv, Panno a considerat că câștigul

1. **Olafsson Fridrik** (născut în1935) – mare maestru islandez, licențiat în drept. Unul din cei mai puternici jucători „nordici", de trei ori campion național. Numeroase victorii internaționale, printre primii jucători din lume tn perioada 1956-1970. Între 1978-1982 a fost ales președintele FIDE.

este o formalitate şi a dat dovadă de puţină relaxare (sau scădere a potenţialului nervos?). Dar tocmai în astfel de poziţii deschise şi ascuţite în care tactica şi oarecum hazardul joacă un rol enorm, magul din Riga îşi depăşea adversarii prin concentrare şi o capacitate superioară de calcul, în care probabil o mare importanţă îl avea şi elementul psihologic, când partenerul avea impresia (sau chiar aşa era) că stă la câştig.

Totuşi, în acest moment, albul dispune de o aglomerare de forţe în zona palatului regal advers şi de aceea, negrul trebuie să fie extrem de atent, dar şi de întreprinzător în apărare.

**23...T:d4**

După 23...c:d4, Tal ar fi continuat cu 24.b3 Ng6 (24...Ca3? 25.Dg4) 25.b:c4 d3 26.Dg3! d2 (26...T:f4? 27.D:f4 d2 28.T:g7+! Rh8! 29.Td7 d1D+ 30.T:d1 T:d1+ 31.Rh2 şi datorită ameninţării de mat la f8, pionul alb c4 se pune în mişcare) 27.N:d2 T:d2 28.De5 Td1+ 29.Rh2 Nf7 30.c5 şi din nou acelaşi pion devine o ameninţare reală.

**24.Dg4!**

Mai bine decât 24.Dg3, deoarece dispune şi de mutarea care urmează...

**24...Ng6 25.De6+ Nf7**

La 25...Rh8? 26.Ne5 C:e5 27.D:e5 Tg8 28.D:c5, lipsa de cooperare a figurilor negre, ar fi permis albului să mai captureze probabil pionii negri de pe flancul damei.

**26.Df5 Cc2!**

Negrul îşi adună forţele împrăştiate. Nu mergea 26...Ng6? 27.T:g7+ R:g7 28.Nh6+ R:h6 29.D:f8+ Rg5 30.D:c5+ şi turnul negru cade.

**27.b3**

Cititorul va avea multe de învăţat dacă încearcă să analizeze cu seriozitate situaţia survenită.

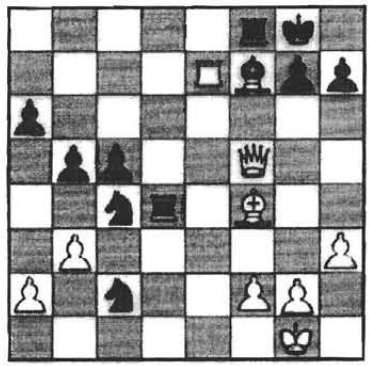
Cum trebuie să continue negrul? Tal a indicat următoarele variante şi aprecieri:

a) 27...Td1+ 28.Rh2 Cd2 29.N:d2 T:d2 30.D:c5 ± cu ideea capturării pionilor negri a6 şi b5.

b) 27...T:f4 28.D:f4 C4a3 (cu ideea c5-c4) cu şanse mai bune pentru alb, care poate ataca cu pionii pe flancul regelui

c) 27...C4a3 28.Ne5 Td1+ 29.Rh2 Te1 30.f4 şi albul va lua la e5 cu pionul, care va deveni liber şi periculos. Aceste variante uşor şocante, pot fi analizate, dar în timpul partidei cu timp limitat de gândire şi după o luptă tensionată, este dificil de găsit calea corectă de joc. În acei ani existau numai trei excelenţi tacticieni, contra cărora armele lui Tal pierdeau enorm din eficacitate; aceştia erau Keres, Korcinoi[1] şi mai târziu Spasski[2]. După ce a fost bănuit mai întâi de hipnotism (!?) marii maeştri au găsit unele metode de a contracara jocul acestui geniu: trebuiau jucate poziţii

**188**



1. **Korcinoi Victor** (născut în 1931) – mare maestru rus şi elveţian. Campion de patru ori al URSS şi o dată al Elveţiei. A jucat la şase olimpiade în echipa URSS şi la opt olimpiade în cea a Elveţiei. Candidat la titlul mondial, a fost învins de două ori de Karpov, în 1978 şi 1981. Este un mare luptător în şah cu un excelent stil de contraatac. Autor a câtorva cărţi de şah.
2. **Spasski Boris** (născut 1937) – mare maestru rus şi francez. Campion mondial între 1969-1972. Campion al URSS de trei ori. A câştigat multe meciuri cu Keres, Geller, Petrosian, Larssen, Korcinoi, Hort şi Portisch. În 1972 a pierdut titlul mondial într-un „meci al secolului" cu Fischer. Fiind prima pierdere a titlului mondial începând din 1948 de către sovietici, a fost considerat de federaţia URSS un fel de trădător de ţară şi marginalizat, după care a părăsit URSS, devenind după căsătorie, cetăţean francez. În 1992 a jucat revanşa meciului cu Fischer, meci pierdut, de asemenea.

„uscate", fără complicații tactice...

În orice caz, se pare că și acum, după atâția ani, este greu de spus dacă replica negrului a fost la înălțime.

**27...Ng6 28.T:g7 +**

Combinația aceasta duce numai la o poziție egală, întrucât turnul d4 este apărat. Evident la 28.De6+ Rh8 nebunul din f4 este în priză.

**28...R:g7 29.Nh6+ R:h6 30.D:f8+ Rg5 31.b:c4 b:c4 32.g3 Ne4**

În mare criză de timp, Panno se apără excelent, până la controlul timpului de gândire.

**33.h4+**

După 33.f4+ Rg6 34.g4 h6, nu se văd amenințări de mat pentru alb.

**33...Rg4**

La 33...Rg6 34.f3 Nd3 (34...Nd5 35.g4, cu amenințarea 36.Df5+) 35.h5 + ! Rg5 (35...R:h5 36.Df6!) 36.Dg7+ Rf5 37.D:h7+ și pionul h5 prezintă un pericol serios.

**34.Rh2 Nf5!**

Singura cale de a para amenințarea de mat în două mutări 35.Df4+ și 35.Dg5 ≠. La 34...Nd5? 35.f3+! N:f3 36.Dc8+, urmat de 37.Df5+ și 38.Dg5≠.

**35.Df6**

Albul preferă să continue împunsăturile asupra regelui, decât să câștige o figură prin 35.f3+ R:f3 36.D:f5+ Re3 37.D:h7 c3 după care negrul ar fi preluat inițiativa.

**35...h6 36.De5 Te4 37.Dg7+ Rf3 38.Dc3+ Ce3**

Bine era și 38...R:f2 39.D:c2+ Rf3 cu remiză evidentă, șahul perpetuu neputând fi evitat.

**39.Rg1 Ng4 40.f:e3**

Poziția are în continuare un caracter egal.

**40...h5**

Greșit era 40...R:g3? 41.De1+ Rf3 42.Df2≠, sau 40...T:e3? 41.Df6+ Re2 42.Df1 + ! Rd2 43.Df4 și nu merge 43...c3 sau Nf5, din cauza 44.Rf2.

**41.De1 T:e3?!**

După o luptă epuizantă, Panno greșește. Cu 41...Te6! el ar fi obținut o poziție de redută, în care toate figurile negre s-ar fi apărat reciproc, iar pierderea celor doi pioni **c** negri nu avea nici o consecință, albul neputând evolua, regele său fiind „tăiat". Acum Tal dispune din nou de resurse tactice și norocul întreruperii partidei, pentru o analiză făcută cu contribuția... școlii șahiste sovietice!

**42.Df1 +**

Mutarea secretă.

**42...Re4 43.D:c4+ Rf3 44.Df1+ Re4 45.D:a6 Rd4?**

Eroarea fatală: conform analizelor maestrului jugoslav Vukovici[1], negrul putea forța remiza prin 45...T:g3+ 46.Rf2 Tf3 + 47.Re1 Te3+ 48.Rd2 Te2+ 49.Rc3 Te3 + 50.Rb2 (50.Rc4? Ne2+) Te2+ 51.Ra3 Te3+ cu șah etern, căci nu merge 52.Ra4?? Nd1 + . Dacă 47.Rg2 (în loc de 47.Re1). atunci 47...Rd4 48.Dd6+ Rc4 49.a4 Rb4 50.Da6 Tb3! 51.a5 c4 52.Db6+ Ra4 53.Dc7 (53.Da7 c3 54.a6 Nf3 + ! 55.Rf2! Ra3 56.Dc5+ Rb2 57.Dd4 Ra2 58.Da4+ Rb2 cu repetare de mutări) Rb5 54.Rf2 Ra6 55.Dd8 (împiedică 55...Tb5?? 56.Da8≠) Tf3+ 56.Rg2 (56.Re1 Ta3 și nu merge 57.Rd2?? Td3+) Tb3 57.Da8+ Rb5, cu amenințările 58...Nf3 + sau 58...Ta3. Păcat!

**46.Dd6+ Rc4 47.a4 Te1 + 42.Rf2 Te2 + 49.Rf1 Ta2 50.Da6 + Rd4 51.a5 c4 52.Db6+ Rd5 53.a6 Ta1+ 54.Rf2 c3 55.a7 c2 56.Db3+ Rd6 57.Dd3**

Negrul cedează; la 57...R ~ pe coloana **c** decide 58.Dc3+. La 57...Re7 58.D:c2 T:a7 59.De4+, urmată de câștigul turnului.

1. **Vukovici Vladimir** (1898-1975) – maestru internațional iugoslav. A participat numai la olimpiada din 1927 și la cinci turnee internaționale. Un mare organizator și propagandist al șahului. Printre multele cărți publicate, notabile sunt „Sacrificiul în șah" și „Atacul rocadei"

## 15.8. Gambitul Damei

**Spasski - Petrosian**
Partida a 5-a din meciul pentru titlul mondial, Moscova 1969

**1.c4 Cf6 2.Cc3 e6 3.Cf3 d5**

Prin intervertire de mutări, a rezultat o structură caracteristică gambitului damei. Albul este nevoit să împingă pionul **d** dacă dorește să lupte pentru centru.

**4.d4 c5**

Negrul alege o continuare ceva mai rar utilizată, probabil pentru a produce o surpriză. Mai uzitată este 4...Ne7 cu dezvoltarea flancului regelui, sau 4...c6. intrând în varianta numită **semislavă**. Cu mulți ani în urmă era mult jucată și **Apărarea Ragozin**[1], care începe cu 4...Nb4.

**5.c:d5**

Spasski clarifică tensiunea creată în centru.

**5...C:d5**

O continuare ceva mai rar văzută în turnee, dar perfect jucabilă. Negrul intenționează să egaleze jocul, în urma unor simplificări în centru. După 5...e:d5. urma desigur 6.g3 și 7.Ng2, începând lupta contra pionului „candidat la izolare" d5 în varianta preconizată de Tarrasch, pentru negru.

Arareori se utilizează 5...c:d4, un sistem de joc mai riscant pentru negru.

**6.e4!**

Cea mai agresivă, cu toate că permite negrului să simplifice în oarecare măsură jocul. Se mai utilizează 6.e3, urmărind o dezvoltare rapidă a flancului regelui sau 6.g3, amânând e2-e4 după rocadă.

**6...C:c3**

La alte retrageri ale calului, albul rămâne cu centrul ideal de pioni și cu un serios avans în dezvoltare.

**7.b:c3 c:d4 8.c:d4 Nb4+**

Negrul poate juca și 8...Cc6, rezultând de obicei prin intervertire de mutări, aceeași poziție.

**9.Nd2 N:d2 +**

Un final complex mai bun obține albul după 9...Da5 10.Tb1 N:d2+ 11.D:d2 D:d2+ 12.R:d2 0-0 13.Nb5! a6 14.Nd3 Td8 15.Thc1 b5 16.Tc7± , Rubinstein-Schlechter[2], San Sebastian, 1912.

**10.D:d2 0-0 11.Nc4**

Mai puțin activ este 11.Ne2 Cc6 12.Tc1 Dd6 13.0-0 Nd7 și negrul încheie dezvoltarea, păstrând șanse de egalare.

**11...Cc6**

11...Cd7 cu ideea fianchetării nebunului la b7, dă un joc mai bun albului după 12.0-0 b6 13.Tfe1 Nb7 14.a4 Tc8 15.Nd3 Cf6 16.a5, datorită inițiativei sale pe flancul damei. Continuarea din partidă este mai activă.

**12.0-0 b6**

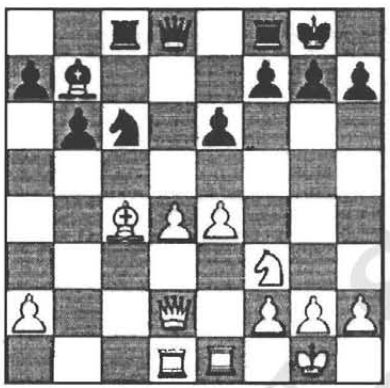
Oferta de schimb 12...Da5, după 13.De2 Dh5 14.Tab1 b6 15.Tfc1 Nb7, dă un joc mai bun pentru alb, după 16.Na6. Hort[3]- Platonov[4], Wijk aan Zee 1970. Concentrarea presiunii asupra pionului d4. nu dă egalitate negrului: 12...Dd6 13.Tad1 Td8 14.Tfe1 Nd7 15.d5 e:d5

1. **Ragozin Viaceslav** (1908-1962) – mare maestru, unul din cei mai buni jucători ruși înaintea celui de-al doilea război mondial. A participat la câteva turnee internaționale, cu rezultate bune. A fost campion mondial de șah poștal între 1959-1962. Personalitate marcantă în domeniul teoriei deschiderilor.
2. **Schlechter Karl** (1874-1918) – jucător austriac, printre cei mai buni din lume la început de secol 20. În 1910 a încheiat la egalitate meciul cu Lasker pentru titlul suprem, după ce a fost la un pas de victorie. A înregistrat numeroase victorii în turnee internaționale. A murit tânăr la Budapesta, în sărăcie, în timpul primului război mondial. A scris, printre altele, cărțile „Gambitul damei" și „Gambitul regelui acceptat", ambele în domeniul teoriei deschiderilor.
3. **Hort Vlastimil** (născut în 1944) – mare maestru cehoslovac, în prezent naturalizat în Germania. Campion național al Cehoslovaciei în 1970, 1972 și 1975. A câștigat multe turnee internaționale, începând din 1962 a jucat la multe olimpiade pentru țara sa natală. Considerat unul din cei mai buni jucători ai lumii în perioada 1970-1980.
4. **Platonov Igor** (1934-1994) – mare maestru ucrainean. A luat parte de patru ori la finala campionatului URSS, în 1967 ocupând locurile 3-5. Locul 2 la turneul internațional de la Cienfuegos (1972).

16.e:d5 Ce7 17.Cg5!, cu avantaj pentru alb şi perspective de atac pe flancul regelui. Browne[5] - H.Olafsson[6], Reykjavik 1980. Poziţia rezultată după mutarea din partidă a fost considerată multă vreme ca sigură pentru negru; în urma unor simplificări, centrul alb nu mai este atât de periculos, în afară de aceasta, în cazul prelungirii luptei, îşi poate spune cuvântul majoritatea de pioni a negrului pe flancul damei. Spasski întăreşte însă sensibil jocul albului, găsind metode de ofensivă dinamică în centru.

**13.Tad1 Nb7 14.Tfe1 Tc8**

**189**



Deschiderea s-a terminat, încă odată trebuie remarcat faptul că înainte de a intra în contact cu forţele adverse, albul şi-a centralizat turnurile în spatele pionilor săi centrali, pentru a susţine înaintarea acestora. Pe de altă parte, negrul în poziţie ceva mai strânsă, a fianchetat nebunul, a centralizat turnul pe o coloană deschisă, urmând să dezvolte dama, în funcţie de necesităţile defensive. De aceea încercarea de a ieşi cu dama, spre exemplu 14...Df6?! după 15.d5! Ca5 16.Nd3 e:d5 17.e5! De7 18.Df4 ±, permite albului să preia ostilităţile pe flancul regelui. Transferul calului pe flancul regelui 14...Ce7 este, de asemenea, insuficient: 15.d5 e:d5 16.e:d5 Cf5 17.Ce5! Cd6 18.Cc6! N:c6 19.d:c6 C:c4 20.Df4 şi albul are un joc mai bun, Petro-sian - Korcinoi, a 6-a partidă din meci, 1977. Nici 14...Ca5 15.Nd3 Tc8 16.d5! e:d5 17.e5!± nu schimbă aspectul luptei.

Care ar fi explicaţia acestor posibilităţi avantajoase albului? În cazul de faţă, negrul are o majoritate de pioni pe flancul damei, iar albul pe flancul regelui, dar extinsă (ca formaţie compactă) şi cu pionul **d**. În astfel de situaţii, **partea care are şi majoritatea de pioni în centru** (în cazul de faţă 2 ↔ 1) este favorizată. Structuri de pioni asemănătoare se pot isca în multe partide. De aceea, felul cum a acţionat Spasski în continuare, oferă o bună şcoală. Totul fiind pregătit, **forţele albe de puţin superioare în centru, trec la ofensivă, care nu se va mai opri!**

**15.d5!**

Probabil mai bine decât 15.Df4 Df6 16.Dg4 + =, Gelfer[3] - Porath[4], Israel 1968.

**15...e:d5**

La analizele ce s-au făcut după partidă, au existat păreri că mai corect ar li fost 15...Ca5. În acest caz însă, albul ar fi putut continua cu 16.Nd3 e:d5 17.e5, creând ameninţarea 18.N:h7 + !; partidele jucate astfel mai târziu, au confirmat faptul că şansele albului sunt mai reale.

**16.N:d5 Ca5**

Ceva mai bine pare să fie 16...Dc7 17.Dg5 h6 18.Dg4 Tfd8 19.h3! Ce7 20.Cd4, cu mic avantaj

1. **Browne Walter-Shawn** (născut în 1949) – mare maestru australian, campion naţional în 1968. Devenind cetăţean american, a câştigat de patru ori campionatul SUA, în 1974, 1975, 1977 şi 1980. Victorii în turnee internaţionale. A jucat la două olimpiade pentru Australia şi în mod constant începând din 1974, pentru Statele Unite.
2. **Olafason Helgi** (născut în 1956). Mare maestru islandez. Campion naţional în 1978 şi 1981. A făcut parte din echipa olimpică a ţării sale la cele patru olimpiade din intervalul 1980-1986, la ultimele două jucând la prima masă.
3. **Gelfer Israel** (născut în 1945) – maestru FIDE internaţional.
4. **Porath Foerder Joeef** (1909-1996) – maestru internaţional care a trăit in Germania, Palestina şi Israel. Campion naţional în 1937 şi 1940 pentru Palestina şi de patru ori pentru Israel. A făcut parte din echipa olimpică a Germaniei în 1928, apoi a Palestinei în 1935 şi 1939 şi apoi a Israelului în perioada 1952-1962. Retras din activitate după anul 1970.

pentru alb. Faptul că un jucător excelent în defensivă ca Petrosian nu găseşte un plan solid de apărare arată pe de o parte că problemele apărării, în cazul de faţă, nu sunt simple, iar pe de altă parte, efectul produs de o inovaţie în deschidere.

**17.Df4 Dc7 18.Df5**

Dominarea în centru permite concentrarea figurilor pe flancul unde va fi nevoie, dacă soarta luptei nu se va decide cumva chiar în centru.

**18...N:d5 19.e:d5**

Acest pion devenit liber, excelent sprijinit, va decide soarta luptei. Calul aruncat în margine la a5, va reveni prea târziu.

**19...Dc2**

Atacând pionul a2, Petrosian propune şi schimbul de dame, care ar „dilua", în bună parte, atacul albului.

**20.Df4! D:a2 21.d6!**

Albul nu s-a oprit din ofensivă, pentru a apăra pionul a2. Tocmai pionul intrus strecurat în tabăra duşmană, va hotărî soarta luptei.

**21...Tcd8 22.d7 Dc4**

Cu un pion în plus, negrul încearcă să-şi replieze dama, propunând pe drum un nou schimb, pe care Spasski din nou nu are motive să-l accepte. Să reţinem această regulă practică: **partea în atac nu trebuie să schimbe figurile sale active, cu cele adverse**.

**23.Df5 h6**

Forţat, căci albul ameninţă deja 24.Cg5, sau 24.Td4 şi 25.Th4, cu atac direct de mat.

**24.Tc1 Da6 25.Tc7 b5 26.Cd4 Db6 27.Tc8 Cb7**

Prea târziu, lupta este deja terminată.

**28.Cc6 Cd6 29.C:d8!**

Un ultim sacrificiu, care încheie elegant jocul.

**29...C:f5 30.Cc6**

Negrul cedează; nu se mai poate împiedica 31.Tee8 sau direct 31.T:f8, urmat de 32.Te8, cu transformare.

## 15.9. Indiana Regelui

**Gligoric - Fischer**
Olimpiada Siegen, 1970

Între cei doi parteneri în oricare turneu, au avut loc lupte fără compromisuri, pline de conţinut strategic şi de momente interesante. Nici partida care urmează nu face excepţie.

La Siegen, rezultatul lui Fischer a fost excelent: + 8 = 4 – 1, cu partide de mare tensiune şi spectacol.

**1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6**

Pentru ce negrul a permis albului să ocupe nestingherit întreaga zonă centrală? Vom vedea în continuare. Cu ultima sa mutare, negrul împiedică avansul pionului alb la e5.

**5.Cf3 0-0 6.Ne2 e5**

Pionul adus în centru încearcă să macine tripleta albă; un rol deosebit de important îl va avea nebunul fianchetat din g7, care va creea o puternică presiune pe diagonala mare. Albul are trei opţiuni:

a) Să schimbe la e5; aceasta după 7.d:e5 d:e5 8.D:d8 T:d8 9.C:e5 nu dă decât egalitate după 9...C:e4. Din când în când în practică se încearcă 9.Ng5 cu ameninţarea 10.Cd5, fără succese deosebite însă.

b) Să menţină tensiunea în centru prin 7.0-0 sau 7.Ne3: ambele planuri de joc sunt intens jucate în turnee, cu bune rezultate.

c) Să blocheze centrul, aşa cum s-a întâmplat în partida de faţă.

**7.d5**

Au rezultat două lanţuri de pioni blocate în centru: lanţul alb d5-e4 şi cel negru d6-e5. În fiecare din acestea, pionul cel mai slab este cel de la bază, pentru că nu poate fi apărat de vreun alt pion, ci numai de figuri, în cazul de faţă, pionul alb e4 reprezintă baza şi trebuie asaltat prin f7-f5, ceea ce constituie totodată şi o ofensivă a negrului pe flancul regelui, în acţiunile sale, albul va trebui să ia măsuri

profilactice de apărare pe această parte, pentru a întârzia cât mai mult desfăşurarea ofensivei adverse.

Pe de altă parte, el va trebui să atace pe flancul damei, prin efectuarea străpungerii „tematice" c4-c5 şi eventual c5:d6, pentru a forma acel pion slab de la baza lanţului de pioni negri. Albul dispune de avantajul unui oarecare surplus de spaţiu în centru şi deci, o mai mare libertate pentru manevre. O dată cu deschiderea coloanei **c**, piesele albe vor încerca să pătrundă în lagărul negru. În această luptă de idei, negrul trebuie, în timp ce-şi desfăşoară ofensiva pe flancul regelui, să întreprindă o serie de măsuri pentru întârzierea sau chiar împiedicarea acţiunilor albului pe flancul damei. Când atacurile se desfăşoară pe flancuri diferite, rezultatul partidei va înclina în favoarea aceluia, al cărui plan va fi mai „scurt", adică va comporta cât mai puţine mutări, pentru realizarea obiectivului final.

Care sunt concluziile teoriei referitor la structura în discuţie? După mii de partide care s-au consumat astfel, „doamna teorie" nu a ajuns la nici o concluzie clară. Aproape fiecare partidă nou jucată aduce elemente şi idei în plus când pentru cauza albului, când... invers, în general albul înregistrează (având avantajul culorii), un scor uşor pozitiv, dar adepţii cu negrul ai indienei regelui, nu renunţă la această deschidere plină de complicaţii tactice tentante.

**7...Cbd7**

Calul negru tinde să ajungă pe excelentul câmp c5, de unde va ataca pionul e4. Defectul mutării este că pentru moment se obturează diagonala nebunului damei. La data disputării partidei, se ştia că 7...a5 urmat de Cb8-a6-c5 este ceva mai bine, în unele situaţii Ca6 apărând şi punctul c7.

Utilizând 7...Cbd7 în acest moment, Fischer, un excelent cunoscător al indienei regelui, avea poate în vedere o ameliorare a jocului negru.

**8.0-0**

Probabil că Gligorici se temea de o inovaţie a lui Fischer; numai aşa se explică de ce el nu a jucat **sistemul Petrosian** 8.Ng5 h6 9.Nh4 g5 10.Ng3 menit să întârzie la maximum atacul negrului pe flancul regelui şi care oferă un joc ceva mai bun albului. Jocul complicat ce rezultă este însă susceptibil de ameliorări pentru ambele tabere.

**8...Cc5 9.Dc2**

De această dată 9.Ng5 nu-şi mai atinge scopul: 9...h6 şi pentru a nu pierde pionul e4, albul nu are decât 10.N:f6 D:f6 11.b4 Cd7 12.Ce1 De7 13.Cd3 f5 cu egalitate, Cvetkovici -Schöneberg, Kapfenberg, 1970.

După 9.Cd2 a5 10.b3 Nh6! negrul scoate la lumină nebunul său devenit rău, pentru a-l schimba. După 11.Dc2 Ce8 12.a3 f5 13.f3 Ne3+ 14.Rh1 Cf6 15.e:f5 g:f5 (având în vedere controlul punctelor centrale) 16.Cde4 Nd4∓, Hradeczky-Toth, Campionatul Ungariei, 1970.

**9...a5**

Se întăreşte poziţia calului la c5 şi în paralel, se întârzie ofensiva adversă pe flancul damei.

**10.Ng5**

Manevra calului 10.Cd2 şi 11.Cb3 pentru a schimba pe cel negru din c5 a ieşit din uz, datorită excelentei idei a lui Geller, 10...Nh6!, după care albul nu poate evita schimbul nebunului său bun din c1, după 11.Cb3 N:c1, de exemplu:

a) 12.C:c5 Nh6 13.Cd3 Cd7, negrul are un joc comod, Petrosian-Geller, Moscova, 1949.

b) 12.Ta:c1 Cfd7 şi albul nu poate împiedica f7-f5: 13.Ng4 C:b3 14.a:b3 f5! 15.e:f5 Cc5 16.Ca4 Ca6, negrul având un joc cel puţin egal, Bobotov[1]-Petrosian, Kapfenberg, 1970.

Dacă însă albul încearcă să scape de calul negru prin 10.Ce1 (via d3), negrul începe fără

1. **Bobotov Milko** (1931-2000) – mare maestru bulgar, campion naţional în anul 1958. A participat la şase olimpiade cu echipa Bulgariei. Victorii în cinci turnee internaţionale.

întârziere operațiile pe flancul regelui: 10...Cfd7 11.Cd3 f5 12.e:f5 g:f5 13.C:c5 C:c5 14.f4 Nd7 15.Ne3 b6 16.Tad1 Df6 cu poziție excelentă pentru figurile negre.

**10...h6**

Pentru a evolua pe flancul regelui, negrul trebuie să înlăture, sau cel puțin să limiteze presiunea exercitată de nebunul g5.

**11.Ne3**

11.Nh4 duce la un joc chiar ceva mai bun pentru negru: 11...g5 12.Ng3 Ch5 (merită atenție și 12...Cf:e4 13.Cd:e4 C:e4 urmat de f7-f5-f4 cu recâștigarea materialului sacrificat) 13.Cd2 Cf4 14.f3 h5 15.b3 f5 ∓, Clarke-Marovic[1], Hastings 1962-1963.

**11...Cg4**

Cu intenția de a lua nebunul alb și de a realiza t7-f5. La data jucării partidei s-a crezut că aceasta este cea mai bună continuare. Ulterior însă, jocul albului a fost întărit chiar de Gligoric.

Probabil că mai exact ar fi fost însă 11...Cfd7 (luând sub control punctul e5) 12.Cd2 f5 13.e:f5 g:f5 14.f4 e:f4! 15.N:f4 Ce5 16.Cb3 Nd7 17.Dd2 Df6 18.C:c5 d:c5 19.Tae1 a4 20.Ne3 și albul nu a obținut nimic concret, Polugaevsky[2] - Lutikov[3], Moscova, 1969.

**12.N:c5 d:c5**

Dublarea pionilor negri este mai mult decât compensată de dispariția nebunului bun al albului; în plus, negrul va avea controlul câmpului cheie d4.

**13.h3 Cf6 14.C:e5?!**

Este discutabil dacă deschiderea poziției inițiată prin schimburile care urmează este favorabilă albului, deoarece jocul capătă un caracter deschis, perechea neagră de nebuni devenind foarte activă.

**14...C:d5 15.c:d5**

O eroare gravă ar fi fost acum 15.C:f7?? Cb4! cu câștigul unei figuri.

**15...N:e5 16.f4 Nd4+ 17.Rh1?!**

Preferabil era 17.Rh2! c6 18.d:c6! b:c6 19.Nc4 Tb8 20.Tae1 Dh4 21.b3 g5 22.Ce2 g:f4! 23.Dd3 Ne6 cu joc egal, analiză Varnusz.

**17...Dh4!**

În urma dispariției nebunului său, albul va resimți o slăbiciune a câmpurilor negre, care va deveni în curând cronică. După mutarea din text se amenință printre altele 18...Ne3, forțându-l pe alb la noi slăbiri ale poziției.

**18.Dd3 c6**

Negrul pregătește cu consecvență deschiderea poziției, împiedecând pentru moment atacul dublu Cc3-b5.

**19.Df3 h5 20.f5?**

Gligorici nu reușește să găsească un plan de joc în continuare; acum el pierde controlul punctelor e5 și g5.

**20...Nd7 21.Nc4**

Încercarea de a respinge dama neagră prin g2-g3, ar fi fost un eșec după 21.Rh2 Ne5+ 22.g3 g:f5 23.d:c6 N:c6.

**21...g5 22.Tad1 Tae8**

Trebuie remarcate operațiile de centralizare în ambele tabere.

**23.d:c6 N:c6 24.Nd5**

Albul reușește să neutralizeze acțiunea nebunului c6 asupra pionului slab e4, dar cu aceasta nu se rezolvă totul. Debilitatea câmpurilor negre permite în continuare figurilor lui Fischer să dezvolte inițiativa, „păsind" cu siguranță tocmai prin aceste puncte slabe (vezi diagrama 190).

**24...Te5?!**

Probabil „furat" tocmai de aceste slăbiciuni tentante, un tactician de talia lui Fischer

1. **Marovic Drazen** (născut în 1938) – mare maestru iugoslav. A câștigat câteva turnee internaționale. Autor de cărți de teorie, redactor al revistei „Šahovski Glasnik".
2. **Polugaevski Lev** (1934-1995), mare maestru rus, campion unional în 1968. Participă la câteva olimpiade cu echipa URSS. A câștigat multe turnee internaționale, iar în perioada 1970-1980 a fost unul din cei mai buni jucători ai lumii.
3. **Lutikov Anatoli** (1933-1989) – mare maestru rus, a înregistrat succese la câteva turnee internaționale.

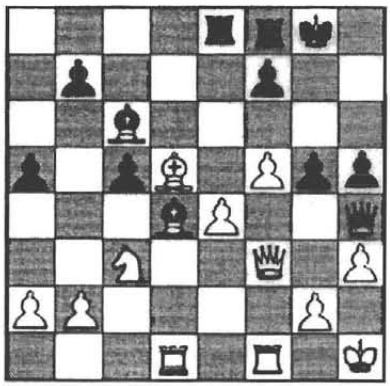
nu ia în considerare 24...N:d5, care ar fi transformat avantajul său poziţional, într-unul material, de exemplu:

a) 25.C:d5 (25.e:d5? Te3) T:e4 26.f6 Rh8!∓

b) 25.T:d4 c:d4 26.C:d5 f6 27.Db3 Rh8∓

– analiză Varnusz.

190



**25.N:c6 b:c6 26.Td3 Tfe8**

Se pare că pionul e4 va cădea curând, dar Gligorici mai găseşte resurse de rezistenţă.

**27.Dg3 D:g3 28.T:g3 f6**

Poziţia rezultată este clar favorabilă negrului: nebunul este superior calului, iar turnurile negre atacă pionul e4.

**29.Td3 h4 30.b3 Tb8**

Tocmai prin coloana **b** unde se pare că albul are o poziţie solidă, va pătrunde negrul!

**31.g3 h:g3 32.Rg2 Tb4**

32...Nf2 ar fi permis 33.Td7! cu contraşanse pentru alb. Să învăţăm din aceasta faptul că iniţiativa nu trebuie cedată partenerului, mai ales pentru astfel de pioni fără importanţă, ca cel din g3.

**33.Tc1 Rf7 34.R:g3 Re7**

Gligoric a indicat pentru negru manevra 34...Tb8 urmat de Tb8-h8; probabil că albul a considerat că centralizarea regelui este mai importantă pentru moment.

**35.Te1 Rd6 36.Th1 Te7!**

Evident, cu ideea 37...Th7, urmat de Th4: în plus, se eliberează câmpul e5 pentru rege.

**37.h4 Th7**

Pionul h4 fiind legat, avantajul negrului devine decisiv. Iată cum arată o poziţie pasivizată a albului, în comparaţie cu cea a inamicului.

**38.h5 Th6**

De obicei turnul este un rău blocheur al pionului liber; nu însă şi în acest caz.

**39.Rf3 Re5 40.Ce2**

În fine calul poate fi degajat, dar este prea târziu, el neavând câmpuri bune. Totodată negrul pătrunde acum pe coloana **b**.

**40...a4 41.Cg3?**

Preferabil ar fi fost 41.Th2, cu menţinerea a două atacuri asupra nebunului, pentru a nu permite străpungerea ce urmează.

**41...c4! 42.b:c4 Tb2!**

Totul pentru activitate maximă! De altfel pionul c4 este fragil şi nu prezintă nici o importanţă pentru moment. De aceea o greşeală de neiertat era 42...T:c4? 43.Ta3! cu contraşanse pentru alb.

**43.Cf1?**

191

Poziţia rezultată merită o diagramă, pentru a se vedea triumful strategiei negrului, dar mai ales o lovitură „marca Fischer" care urmează. Dacă Gligoric ar fi prevăzut-o probabil ar fi prelungit rezistenţa cu 43.Ta3.

**43...T:h5! 44.T:h5 Tf2+ 45.Rg3 T:f1 46.Th8 R:e4 47.Ta3**

Prea târziu!

**47...Tg1+ 48.Rh2 Tc1 49.T:a4 Tc2+ 50.Rh1 c5 51.Ta3R:f5**

Acum cei doi pioni negri liberi legați, decid în câteva mutări.

**52.Th2 Tc1+ 53.Rg2 g4 54.Th1 Tc2 + 55.Rf1 Rg5 56.Th8 f5 57.Tg8+ Rh4 58.Re1 f4 59.Rd1 Tg2 60.Ta6 f3 61.Th6+ Rg3 62.Thg6 Rf4 63.a4 Tg1+ 64.Rd2 f2 63.Tf8+ Rg3** albul cedează.

## 15.10. Deschiderea engleză

**Kasparov[1]-Karpov[2]**
A 4-a din meci, Sevilla, 1987

**1.c4**

Deschiderea engleză se bucură de multă popularitate în zilele noastre, datorită elasticității structurilor ce rezultă și datorită jocului complicat de manevră.

Mutarea aceasta și-a făcut apariția în turneele engleze din a doua jumătate a secolului 19, fiind utilizată în primul rând de Staunton[3], de unde și denumirea răspândită. Contribuții însemnate în dezvoltarea deschiderii au avut Zukertort, Rubinstein, Reti, Nimzovici, Capablanca, Alehin și mulți mari maeștri din zilele noastre.

**1...Cf6 2.Cc3 e5**

Jocul activ în centru este una din cele mai eficace metode de luptă pentru negru.

**3.Cf3 Cc6 4.g3**

În afara lui 4.e3 care pregătește lovitura centrală d2-d4, aceasta este cea mai răspândită și probabil cea mai bună continuare; se pregătește fianchetarea nebunului alb pe o diagonală excelentă, cu presiune permanentă asupra punctelor centrale și flancului damei negre.

**4...Nb4**

Dezvoltarea rapidă a nebunului negru pe o poziție avansată este frecvent jucată, negrul poate să schimbe – în anumite împrejurări – nebunul său pe calul din c3, pentru a slăbi controlul câmpurilor e4 și d5. Se mai utilizează 4...d5 sau 4...Cd4.

**5.Ng2**

Albul nu se teme de dublarea pionilor săi de-a lungul coloanei **c**. Un timp a fost încercată 5.Cd5, dar după 5...Nc5, negrul are șanse de egalare.

**5...0-0 6.0-0 e4**

Considerată ca cea mai promițătoare.

Într-o partidă anterioară dintre cei doi adversari, Karpov a utilizat 6...Te8 7.d3 N:c3 8.b:c3 e4 9.Cd4 h6 10.d:e4 (preferabil 10.Dc2) C:e4 11.Dc2 d5, cu șanse de ambele părți.

**7.Cg5**

Interesantă este retragerea 7.Ce1, vizând manevra Ce1-c2-e3, cu controlul importantului punct d5. Albul preferă să atace pionul negru avansat, încercând să folosească fragilitatea acestuia. Replica neagră este forțată.

**7...N:c3 8.b:c3**

Întărește masa centrală ele pioni și controlul asupra punctului d4. Negrul nu are probleme după 8.d:c3 Te8 9.f3 d6. etc.

**8...Te8 9.f3**

Începutul subminării centrului negru.

**9...e:f3**

1. **Kasparov Garri** (născut în 1963) – mare maestru azer, campion mondial 1985-2000. Câștigător a numeroase turnee internaționale, posesorul unui stil de joc bazat pe o excelentă pregătire teoretică în deschideri, o fantezie ieșită din comun și un calcul extrem de precis al variantelor, dublate de un spirit creator și o ambiție permanentă de a juca la câștig toate partidele, indiferent de culoarea cu care joacă sau adversar. După statistici și calcule, se pare că este cel mai „productiv" campion pe care i-a cunoscut șahul.
2. **Karpov Anatoli** (născut în 1951) – mare maestru rus, campion mondial în perioada 1975-1985. A fost proclamat campion, în urma refuzului campionului de atunci R. Fischer, de a juca conform unui regulament impus de FIDE. Propunerile acestuia pentru un nou regulament (conforme de altfel cu evoluția luptei șahiste din acea perioadă) respinse inițial, au fost adoptate aproape ad-litteram după ce Karpov a fost „uns" campion, A câștigat multe turnee internaționale și a reușit să-și apere titlul cucerit în doua meciuri împotriva lui Korcinoi. Cu un stil de joc strict pozițional și fără riscuri, a creat multe partide de valoare, chiar dacă în ele nu abundă combinații.
3. **Staunton Howard** (1810-1874) – unul din cei mai buni jucători din lume din secolul 19. Un mare propagandist al șahului. A scris excelentul manual „Chess Player's Handbook"

În partida a 2-a din acelaşi meci, Karpov a continuat cu succes 9...e3?! 10.d3! d5 11.Db3 Ca5 12.Da3 c6 13.c:d5 c:d5 14.f4 Cc6 15.Tb1 Dc7~. Probabil că jocul albului poate fi întărit, de aceea negrul nu repetă acelaşi plan de joc.

**10.C:f3 De7**

Un timp, activizarea în centru prin 10...d5 a fost agreată. După partida de faţă, Kasparov a găsit o întărire a jocului alb, prin 11.d4!.

Mutarea din text este o inovaţie a lui Karpov şi creează presiune de-a lungul coloanei semideschise e.

**11.e3 Ce5**

După 11...d6 12.d3 Ng4 13.h3 Nd7 14.e4 h6 15.Tb1 Tab8 16.Ch4, negrul ajunge într-o poziţie înghesuită atât în centru, cât şi pe flancuri.

**12.Cd4!**

La 12.C:e5 D:e5 13.e4, ar fi urmat 13...d6! 14.d4 De6 şi punctul slab c4, provoacă griji albului.

În locul 13...d6! ar fi fost greşită 13...C:e4? 14.Te1 f5 15.d3 D:c3 16.Tb1 ±, sau 13...Dc5+ 14.d4 D:c4 15.e5 cu atac puternic pentru alb. Cu ultima sa mutare, Kasparov propune un promiţător sacrificiu de pion, pentru iniţiativă.

**12...Cd3** neacceptat însă de negru; după 12...C:c4 13.e4! Dc5 (13...C:e4? 14.N:e4 D:e4 15.d3; nici 13...d6 nu egalează jocul: 14.d3 Ce5 15.Ng5 cu atac extrem de puternic pentru alb – analiză Gufeld[1]) 14.Tb1 albul ar fi avut o iniţiativă foarte periculoasă în schimbul pionului sacrificat. Nu este în stilul lui Karpov să accepte asemenea joc!

**13.De2**

Unii comentatori au propus aici 13.Cf5, care ar fi dus la o luptă ascuţită după 13...Dc5 14.Dc2 C:c1 15.d4 şi 16.Ta:c1.

**13...C:c1 14.Ta:c1 d6 15.Tf4 c6**

Restrânge acţiunea nebunului alb fianchetat. Încercarea de a transpune calul negru la e5 după 15...Cd7 este răsturnată de 16.Cf5, dama neagră trebuind să se retragă la f8, deoarece la 16...Dg5? 17.C:g7!; sau 16...De5? 17.Te4.

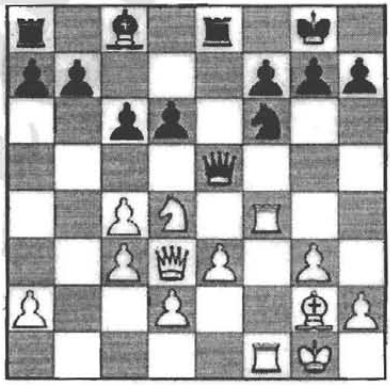
**16.Tcf1 De5?!**

Probabil că numai Karpov însuşi ar fi putut explica această mutare care lasă nedezvoltate două figuri pe flancul damei. Poate că a dorit să prevină un eventual sacrificiu de calitate la f6, urmat de De2-h5? Insuficient este şi 16...Nd7?! 17.g4 Tf8 18.g5 cu atac. Strategia negrului cu dezinteres pentru centru s-a dovedit falimentară.

**17.Dd3!**

Manevra g3-g4-g5 nefiind acum posibilă, Kasparov pregăteşte invazia calului său la f5, luând totodată sub observaţie pionul d6.

192



**17...Nd7**

Încercarea de a schimba pionul d6 după 17...Ne6 18.Cf5 d5 19.c:d5 C:d5, dă un joc superior albului: 20.Te4 Dc7 21.Tg4 N:f5 (21...g6? 22.Ch6 + urmată eventual de 23.Dd4, este fatală) 22.T:f5! Ce7 (22...Te5? 23.Dd4! Tae8 24.T:e5 T:e5 – evident, nu 24...D:e5?? 25.Te4 – 25.D:a7 ±) şi acum 23.T:f7! R:f7 24.Dc4+ cu câştig, analiză Makarâcev[2].

**18.Cf5 N:f5 19.T:f5 De6?**

1. **Gufeld Eduard** (1936-2002) – mare maestru gruzin, câştigător al câtorva turnee internaţionale, din care cel mai important este cel de la Barcelona din 1979. Este un excelent publicist în şah şi antrenorul echipei feminine a Gruziei
2. **Makarîcev Serghei** (născut din 1953) – mare maestru rus, a participat la trei campionate URSS, în 1979, ocupând locurile 2-7. Locui 3 la Hastings 1979-1980. Locul 1 la turneul internaţional Novi Sad (1983).

Dama trebuia retrasă la e7, pentru ca la 20.Dd4 să permită regruparea 20...Tf8, urmat de Tae8 cu o poziție pasivă, dar încă solidă. La e6 se va dovedi că poziția damei nu este prea sigură.

**20.Dd4 Te7**

După 20...Tf8 ar fi urmat desigur 21.Dh4 Tae8 (21...Cd7 22.Nh3 ±) 22.T:f6 g:f6 23.Nh3 De4 24.Tf4 cu atac decisiv.

**21.Dh4**

Cu amenințarea 22.T:f6. Ex-campionul lumii este obligat să retragă calul, dar turnul rămâne în continuare la a8, complet nedezvoltat!

**21...Cd7 22.Nh3!**

Kasparov întărește atacul în mod decisiv, subliniind poziția nereușită a damei la e6.

**22...Cf8**

Parează atacul direct 23.Th5; acum însă avantajul albului devine clar.

**23.T5f3!**

Se puteau provoca o serie de complicații prin 23.Tb5 Cg6 24.N:e6 C:h4 25.T:f7, dar albul alege un plan mai sigur și mai simplu.

**23...De5 24.d4 De4 25.D:e4 T:e4 26.T:f7 T:e3**

În dorința de a evita evenimente și mai neplăcute, Karpov trebuie să accepte un final cu deficit de un pion.

**27.d5!**

Profitând de faptul că turnul negru nu poate captura pionul c3 (27...T:c3 + ? 28.T:f8+ T:f8 29.Ne6+), albul nu se grăbește să ia pionul, preferând să-și întărească poziția.

**27...Tae8**

Acum turnul întârziat intră direct într-un măcel. Nu mergea 27...c:d5 28.Ng2! cu avantaj decisiv.

**28.T:b7**

Și mai bine era 28.c5! d:c5 29.d6 după care situația negrului ar fi devenit dramatică.

**28...c:d5 29.c:d5 T3e7 30.Tfb1 h5**

În acest moment, ambii jucători se aflau deja în criză de timp. Probabil că 30...h5 propusă de Suetin[1], ar fi opus o rezistență ceva mai serioasă.

**31.a4 g5 32.Nf5 Rg7 33.a5 Rf6 34.Nd3 T:b7**

După 34...Te3 negrul este mat în trei mutări; lăsăm aceasta plăcerii cititorului!

**35.T:b7 Te3 36.Nb5 T:c3 37.T:a7 Cg6 38.Td7 Ce5**

La 38...Re5 39.a6 + –.

**39.T:d6 + Rf5 40.a6 Ta3**

În această poziție partida s-a întrerupt și albul a introdus în plic mutarea secretă. Cei prezenți au relatat că în acest moment pe ecranele TV a fost vizualizată notarea mutării 41.Td8, desigur printr-o eroare de regie, care tocmai în acel moment a oferit telespectatorilor un prim-plan. **Negrul a cedat** însă, fără să reia jocul. La 41...Cf3+ 42.Rf2 Re4 (42...C:h2 43.d6 Cg4+ 44.Re2 Ce5 45.d7 etc.) 43.Te8+ R:d5 44.Te3 + – sau 41...Ta2 42.Tf8+ Re4 43.d6 Cf3 + 44.T:f3 R:f3 45.d7 Ta1+ 46.Nf1 Td1 47.a7 albul câștigă.

## 15.11. Gambitul Damei

**Sultan Khan[2]-Mencik[3]**
Hastings, 1931-1932

**1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.c:d5**

Prin intervertire de mutări, s-a ajuns la varinata schimbului, una din cele mai populare ale gambitului damei, supranumită și varianta Karlsbad.

1. **Suetin Aleksei** (1926-2001) – mare maestru rus. A luat parte la peste 30 turnee internaționale, înregistrând multe victorii, mai ales în perioada 1965-1980. Ilustru teoretician; a publicat multe cărți de teorie a deschiderilor și a jocului de mijloc.
2. **Sultan Khan Mir** (1905-1966) – jucător de excepțional talent; a trăit în Pakistan, India și Anglia. Campion național al Indiei in 1926, iar în perioada 1929-1933 al Marii Britanii. Participant de trei ori la olimpiade cu echipa Angliei. A câștigat un meci cu Tartakower și a pierdut unul cu Flohr. A fost un jucător cu idei originale.
3. **Mencik-Stevenson Vera** (1906-1944) – a trăit în Cehoslovacia și Anglia, fiind răpusă la Londra de bombardamentele germane. Geniu al șahului, campioană mondială între 1927-1944, începând din 1925 a debutat cu succese eclatante în puternice turnee internaționale masculine, intrând în elita șahului mondial... masculin.

**4...e:d5 5.Cf3 c6 6.Dc2**

Sultan-Khan nu a fost niciodată un renumit cunoscător al deschiderilor, marele său talent fiind în jocul de mijloc. În acea epocă, varianta cu pricina nu era încă mult studiată. Astăzi se preferă mai întâi dezvoltarea nebunului la g5 sau f4.

**6...Nd6?! 7.e3**

Astfel nebunul c1 va deveni „rău", de aceea preferabil era mai întâi 7.Ng5 0-0 8.e3 Ng4 9.Ce5 Nh5 10.f4 ±, Petrosian - Toluş[1], campionatul URSS 1950. Mutarea 6...Nd6 este mai slabă, trebuia 6...Ne7 sau 6...Cbd7.

**7...Cbd7 8.Nd3 0-0 9.Nd2 Te8!**

Turnul se instalează pe o coloană semideschisă, luptând pentru punctul e4, simultan eliberând câmpul f8 pentru cal, în scopul apărării regelui, dar şi pentru dezvoltarea nebunului c8.

**10.h4**

Semnalul de atac pe frontul din est, având în vedere o structură bazată pe evacuarea regelui pe flancul damei.

**10... Cf8 11.0-0-0**

Cu nebunul la d2, atacul alb pe flancul regelui nu este chiar atât de virulent, de aceea Mencik poate iniția contrajocul său pe flancul damei, fără complexe în fața renumitului său partener.

**11...b5 12.Cg5 a5 13.e4**

Aşa cum s-a mai explicat, în cazul atacurilor reciproce la rege pe flancuri diferite, câştig de cauză are partea care dispune de un plan mai scurt. Contrajocul în centru inițiat de alb cu ultima sa mutare constituie în majoritatea cazurilor, cea mai bună metodă de a contracara ofensiva adversă pe flanc.

**13...b4 14.Ca4**

Încearcă să blocheze flancul damei. Interesant cum ar fi continuat negrul după 14.e5 b:c3 15.N:c3 h6 16.Cf3?

**14...d:e4**

Vera Mencik nu se lansează în complicații de genul 14...h6?! 15.e5! şi calul g5 este tabu.

**15.C:e4 C:e4 16.N:e4 Ne6!**

Negrul concentrează forțele pentru ofensivă, punând albului probleme serioase.

**193**

**17.Rb1?**

Una din regulile şahului spune că **pe flancul unde atacă adversarul, de regulă nu trebuie făcute mutări de pioni, care ar provoca slăbiciuni în plus, uşurând sarcina atacatorului**, în poziția de față însă, se impunea totuşi 17.b3, iar la 17...Tc8, se putea bloca flancul damei prin 18.Cc5 N:c5 19.d:c5 (cu amenințarea 20.N:b4) Df6 20.Ng5 Da1+ 21.Rd2 Dd4+ cu joc egal. Deschiderea coloanei **c** prin 17.N:c6? era combătută imediat prin 17...Tc8, urmată eventual de 18...Nd5.

**17...b3!**

Începutul semnalului de atac, prin deschiderea coloanei **b**.

**18.a:b3**

Desigur, după 18.D:c6? b:a2+ 19.Ra1 De7 şi nu merge 20.D:a8 T:a8 21.N:a8 Nb3 – + .

**18...Tb8 19.Cc5**

Nesatisfăcător era, de asemenea, 19.N:c6 N:b3 20.Dc3 N:d1 21.N:e8 D:e8 cu o figură în

1. **Toluş Alexandr** (1910-1969) – mare maestru lituanian, jucător cu deosebit talent şi mare luptător. Printre numeroasele sale victorii internaționale se numără şi cea de la Bucureşti 1953. Într-o companie foarte selectă: Petrosian, Smîslov, Boleslavski, Spasski, Szabo.

plus pentru negru. Vânătoarea unui pion după 19.D:c6, ar fi fost de-a dreptul mortală după 19...N:b3, albul suferind pierderi materiale.

**19...N:c5 20.D:c5 N:b3 21.Tde1 Ce6!**

Ultima figură depărtată este centralizată, cu amenințare directă asupra pionului.

**22.Dc3**

Cele două alternative de capturare a pionilor negri care deschid negrului coloane pentru atac, nu asigură o viață mai roză, de exemplu:

a) 22.D:c6 C:d4 23.D ~ T:e4! urmat de 24...Nc2+;

b) 22.D:a5 D:d4 23.Nc3 D:f2 cu atac puternic pentru negru; acum nu este bine 24.N:c6?, din cauza 24...Dc2+ 25.Ra1 Tec8 cu amenințări decisive.

**22...D:d4 23.D:d4**

Din nou, deschiderea coloanei **c** prin 23.N:c6? duce la dezastru: 23...Tec8 24.D:d4 C:d4 25.Ne4 Nc2+ 26.N:c2 T:c2 27.Nc1 T:f2, etc.

**23...C:d4 24.f3 a4 25.Nf4 Tbc8 26.Nd3 Ce6 27.Ne5 c5 28.Nb5 Ted8 29.Te4 Cd4**

Nori negri s-au adunat deasupra regelui alb și nu se vede vreo posibilitate ca renumele „șahului masculin" să iasă basma curată de această dată.

**30.N:d4**

Amenințarea 30...Nc2+ nu se putea para cu 30.Nd3? C:f3 și Nd3 este în priză.

**30...c:d4 31.Nd3**

Altfel pionul liber s-ar pune în mișcare.

**31...Tb8**

Cu intenția a4-a3.

**32.Ra1 Tb4 33.The1 Ne6**

Parează matul și deschide coloana **b**.

**34.Te5 a3 35.b3**

Pierde 35.b:a3 Ta8, sau 35.T5e2 a:b2+ 36.T:b2 Ta8+ 37.Rb1 T:b2+ 38.R:b2 Ta2+ etc.

**35...T:b3 36.Nc4 Tb2 37.N:e6 f:e6 38.Ta5**

Pionul liber avansat d4 nu permite 38.T:e6 d3 39.Te8+ T:e8 40.T:e8+ Rt7 41.Td8 d2 42.g4 Tc2 43.Rb1 a2+ (sau 43...Tc1+).

**38...d3 39.Td1 Tc2 40.T:a3 d2**

Albul cedează; la 41.Rb1 Tdc8 42.Ta1 Tc1+ 43.Rb2 Tb8+ și 44...Ta8+.

## 15.12. Gambitul Damei

**Uhlmann[1] - F. Olafsson**

Prima olimpiadă teleșah[2], 1978

**1.c4 e6 2.Cc3 d5 3.d4**

Prin intervertire de mutări, s-a ajuns la structura gambitului damei refuzat.

**3...Nb4**

Un plan de dezvoltare mai rar utilizat (de obicei nebunul se plasează la e7), dar perfect jucabil și activ: negrul controlează în primă instanță câmpul central e4.

**4. Cf3 Cf6**

Structura rezultată a fost analizată de Ragozin, care a găsit multe idei noi pentru negru. De aceea este denumită astăzi **apărarea Ragozin**.

**5.c:d5**

Care este rațiunea acestui schimb, care deschide diagonala pentru dezvoltarea nebunului c8? Pentru moment se stabilizează jocul în centru, negrul neavând alte mutări de pioni centrali, cu care să lupte pentru stăpânirea centrului. Desigur că albul putea încerca și altceva.

**5...e:d5**

După 5...C:d5 6.Nd2 0-0 7.e4 C:c3 8.b:c3 albul obține un joc ceva mai bun în centru. Nesatisfăcătoare este și reluarea cu dama:

1. **Uhlmann Wolfgang** (născut în 1935) – mare maestru german, de șapte ori campion al R.D.Germane. Multe victorii în turnee internaționale importante. Participant la nouă olimpiade, în 1971 a luat parte la meciurile „candidaților" pentru titlul de campion mondial, fiind în ierarhia primilor 9 jucători ai lumii. Reputat teoretician, a scris mai multe cărți de șah.
2. În anul 1978, s-a disputat tele-olimpiada pentru echipe naționale, compuse din 8 jucători. Fiecare din aceștia era instalat la o masă de joc, dar fără partener... Mutările erau transmise și recepționate prin telex. Un arbitru neutru urmărea în fiecare sală de joc condițiile regulamentare de desfășurare.

5...D:d5?! 6.e3 c5 7.Nd3 0-0 8.0-0 N:c3 9.b:c3 Cbd7 10.Dc2 c:d4 11.c:d4 b6 12.e4! urmat de e4-e5, cu inițiativă pe flancul regelui.

**6.Ng5 h6**

Negrul dorește să clarifice poziția nebunului alb, înainte de a iniția planul ulterior de dezvoltare. Se mai utilizează 6...Cbd7 (**varianta Westfalia**), cu ideea c7-c5-c4 și eventuala ieșire a damei la a5, pentru a dezvolta inițiativa neagră pe flancul damei. Mai rar jucate sunt continuările 6...c6, 6...c5 sau oarecum extravaganta 6...Dd6, în toate cazurile rezultând un joc ceva mai plăcut pentru alb.

**7.Nh4**

Probabil mai promițător este 7.N:f6! D:f6 8.Db3! c5 9.d:c5 N:c3+ 10.b:c3 0-0 11.Cd4, cum a jucat ceva mai târziu, chiar Uhlmann cu albele împotriva lui Dizdar, Stary Smokovec 1985.

**7...c5**

Olafsson joacă întreprinzător în centru și pe flancul damei pe baza poziției agresive a nebunului său din b4. Interesant ar fi fost însă 7...g5 8.Ng3 Ce4 9.Cd2 ( 9.Tc1? h5! 10.Da4+ Cc6 cu avantaj pentru negru; sau 9.Db3 Cc6 10.0-0-0!? N:c3 11.b:c3 Ca5 12.Db4 Cc4 13.e3 a5 14.Db3 De7, cu joc complicat și șanse reciproce, Böhm-Skrobek, Polanica Zdroj, 1981) C:g3 (9...C:c3 lasă un joc ceva mai bun albului după 10.b:c3 N:c3 11.Tc1 Na5! – 11...N:d2+? 12.D:d2 Cc6 13.h4 cu atac puternic pentru alb și ± – 12.Dc2 Cc6 13.e3 0-0 14.h4 g4 15.Ne2 Te8 16.Dd1 h5 17.Nb5 Nd7 18.Tc5 ± , Korcinoi-Hasin[1], campionatul URSS, 1961) 10.h:g3 c5 11.a3 N:c3 12.b:c3 Cc6 13.e3 Da5 14.a4 a6! (împiedică 15.Nb5) 15.Tc1 Rf8 urmat de Rg7, cu o poziție greu de apreciat, conform „Enciclopediei deschiderilor".

**8.a3**

La data jucării partidei, o noutate teoretică a lui Uhlmann; negrul a reușit însă să găsească planul corect de joc. Nu oferă avantaj albului nici 8.d:c5 Cc6 9.Tc1 d4 10.a3 cu joc neclar, în timp ce 8.Tc1 Cc6! 9.e3 g5, dă chiar un joc ceva mai bun negrului! Probabil numai egalitate ar fi oferit 8.e3.

**8...N:c3+ 9.b:c3 Cc6 10.e3g5 11.Ng3 Ce4 12.d:c5**

Neobținând alt avantaj în afara perechii de nebuni, albul îi pune în valoare prin deschiderea jocului.

**12...C:c3**

Cel mai bine. La 12...Da5 era de luat în considerație 13.Tc1.

**13.Dc2 Ce4 14.Cd2 Da5 15.Nd3! Cb4!**

Negrul este la înălțime. Slab era 15...C:c5 16.0-0 și pentru pionul sacrificat, albul ar fi obținut atac puternic pe flancul regelui slăbit.

**16.Db1 C:d3+**

O gravă eroare ar fi fost 16...C:c5? 17.a:b4 C:d3 + 18.Re2 și datorită atacului dublu, negrul pierde calul.

**17.D:d3 Nf5?**

Până aici Olafsson a jucat cu precizie, dar acum trebuia probabil 17...0-0; după apărarea pionului c5 prin 18.Nd6 Td8 19.h4 g4 20.f3 (20.D:d5? T:d6) C:d6 21.c:d6 T:d6 22.0-0 Dd8 albul ar fi trebuit să caute compensații pentru pionul în minus.

Acum albul ia inițiativa.

**18.D:d5! 0-0** (vezi diagrama 194)

Evident, nu mergea 18...Td8? 19.De5 + cu câștigul turnului.

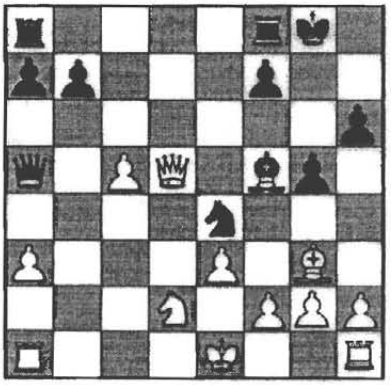
Cu toate că ambele tabere nu au terminat complet dezvoltarea, lupta sângeroasă este în toi, în ciuda faptului că primele mutări ale partidei promiteau un joc închis, de factură poziționlă.

**19.0-0!**

Cel mai bine. Albul joacă cu acuratețe, profitând de faptul că după 19...C:d2 20.Tfd1 Ce4 21.D:f5 C:c5 22.Ne5 amenințările sale sunt decisive.

1. **Hasin Abram** (născut în 1923) – maestru internațional rus, a luat parte la peste 10 turnee internaționale, cu rezultate medii. Reputat jucător prin corespondență.

194



**19...C:g3**

19...D:c5? pierdea o figură după 20.C:e4 D:d521.Cf6+.

**20.h:g3 Ne6 21.Dd4 Tfd8 22.Cc4!**

O mutare intermediară foarte bună pe care probabil negrul a scăpat-o din vedere, mutările intermediare sunt uneori greu de prevăzut. Situația negrului devine critică.

**22...Dc7**

Finalul rezultat după 22...T:d4 23.C:a5 Td7 24.Tfb1! b6 (24...Tb8 25.c6) 25.c:b6 a:b6 26.Cc6 este inferior pentru negru.

**23.Cd6 b6**

Negrul și-a pus speranțele în subminarea poziției calului alb, dar...

**24.Db2!**

Prin această manevră fină, albul va profita de slăbiciunea poziției regelui negru.

**24...b:c5**

Evident nu 24...D:c5 25.Cb7 cu câștigul calității.

**25.Ce4 Tab8 26.Dc3 c4 27.Cf6+ Rf8 28. Ch5! Td3 29.Df6!**

Albul nu pierde timpul cu vânătoarea de pioni, ci joacă direct la atac de mat.

**29...Tb5 30.Tab1! T:b1**

Forțat, pentru că după 30...Tf5 31.Tb8+! D:b8 32.Dh8+, negrul pierde dama.

**31.T:b1 Tb3**

La 31...c3, ar fi urmat totuși 32.Tb8+ D:b8 33.Dh8+ Re7 34.D:b8 c2 35.Dc7+, urmat de D:c2.

**32.Tc1 Tb5 33.Td1!** negrul cedează.

La 33...Td5 34.D:h6+ Re7 35.T:d5 N:d5 36.D:g5+ Rd6 37.Df4 + Rc6 38.D:c7 + R:c7 39.Cf4 finalul este fără speranță.

## 15.13. Gambitul Göring

**Nun[1] - Dünhaupt[2]**
Finala celui de-al 8-lea
campionat mondial poștal, 1977[3]

Pentru început, câteva explicații despre șahul jucat la distanță. S-au jucat partide cu ajutorul porumbeilor, prin scrisori, telegraf, telex, radio, rețea de calculatoare,etc. Șahul poștal și cel prin internet poate fi considerat ca o disciplină aparte a șahului, având competiții proprii individuale și pe echipe (masculin și feminin). Timpul efectiv de joc este stabilit prin regulamente.

Este posibil ca fiecare jucător să consulte literatura șahistă, dar să dispună și de ajutorul altor persoane la analize, ceea ce nu este deloc condamnabil. Desigur că numai munca proprie oferă satisfacții.

Pentru cei care vor să se perfecționeze în arta analizei și să-și consolideze un bun repertoriu de deschideri, șahul la distanță este recomandabil.

1. **Nun Jiri** – mare maestru cehoslovac, renumit în special ca jucător prin corespondență.
2. **Dr.Dünhaupt H.W.** (născut în 1912) – mare maestru german al șahului prin corespondență.
3. Finala ediției a 8-a a campionatului mondial poștal, s-a desfășurat în intervalul 1975-1979, partida de față terminându-se după doi ani.

O luptă titanică a avut loc în partida care urmează.

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 e:d4 4.c3**[1]

În loc să reia pionul d4, albul joacă în stil de gambit, sacrificând un pion pentru o dezvoltare superioară și inițiativă. Se naște întrebarea: în condițiile de joc prin corespondență, o asemenea abordare a partidei și eventual a unui turneu, poate da rezultate sportive pozitive? Altfel spus, se poate juca numai tactic? Răspunsul este greu de dat. Depinde de câtă consistență are „tactica" pusă în joc. În principiu, la jocul poștal, „apărarea" având destul timp la dispoziție, poate fi făcută cu suficientă exactitate.

**4...d:c3**

Dünhaupt acceptă sacrificiul. Interesant este faptul că anterior acestei partide, cei doi parteneri s-au „întâlnit" (prin corespondență, evident!) în aceeași „distribuție", în finala Olimpiadei a 7-a, când negrul a continuat cu 4...Cf6?! 5.e5 Ce4 6.De2 f5 7.e:f6 d5 8.Cbd2!, rezultând o variantă favorabilă albului, din deschiderea Ponziani. În afara acestor două continuări, negrul poate retroceda pionul în plus prin 4...d3, ceea ce dă albului o poziție confortabilă și joc mai bun, sau apelând la contralovitura centrală 4...d5, după 5.e:d5 D:d5 6.c:d4 rezultând complicații tactice cu șanse de ambele părți.

**5.Nc4 c:b2!**

Albul oferă al doilea pion, care este acceptat, dar acum negrul va trebui să rezolve probleme dificile de apărare. Se mai putea continua cu 5...d6 6.C:c3! Cf6! 7.Db3! Dd7! 8.Cg5 Ce5 9.Nb5 c6 10.f4 Ceg4 11.h3 c:b5 12.h:g4 b4 13.Cd5 b6 cu joc complicat greu de apreciat.

**6.N:b2 d6!**

Cel mai bine; după 6...Nb4+?! 7.Cc3 Cf6 8.Dc2 d6 9.0-0-0 0-0 10.e5 Cg4 11.Cd5 Nc5 12.e:d6c:d6 13.h4 h6 14.Cg5! cu joc complicat, în care atacul albului este extrem de periculos.

**7.0-0**

Mai puțin convingătoare par să fie alte continuări:

a) 7.Db3 Dd7 (cu ideea 8...Ca5) 8.Nc3 Cf6! 9N:f6 g:f6 și se pare că albul nu are atac suficient pentru cei doi pioni sacrificați.

b) 7.Cc3 Ne7! 8.Db3 Ch6 9.Cd5 f6 10.0-0 Ca5+, Csom[2] - Barczay[3], Ungaria, 1967.

**7...Ne6 8.N:e6 f:e6 9.Db3 Dd7!**

După 9...Dc8?! 10.Cg5 Cd8 11.f4, albul ar fi avut șanse serioase de atac.

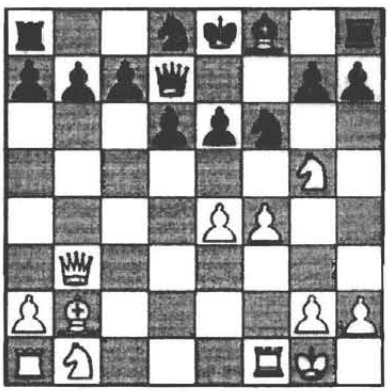
**10.Cg5 Cd8 11.f4 Cf6**

O bună alternativă pare să fie 11...h6 12.Dh3 e5! 13.f5 (13.Dh5+ Cf7) Cgf6 14.Cc3 c6 15.Tad1 Tg8 16.Cf3 (16.Ce6 Rf7!) Df7 cu joc complicat și șanse mai bune pentru negru. Valdes-Jensen, corespondență 1972-1974 (vezi diagrama 195).

Cu prețul a doi pioni, regele negru a fost reținut în centru și va suporta inițiativa figurilor albe. Dacă acestea vor găsi posibilități de străpungere a frontului negru, succesul lor va fi rapid.

**12.Cd2**

**195**



1. În literatura străină, gambitul care începe cu 4.c3 poartă denumire de **gambitul lui Göring**, iar după 4.Nc.4, **gambitul Scoțian**.
2. **Csom Istvan** (născut în 1940) – mare maestru maghiar, campion național în 1972. A participat de cinci ori la olimpiade în echipa Ungariei, în perioada 1968-1978. Victorii în turnee internaționale. Câștigător al turneului zonal Pola, 1975.
3. **Barczay Laszlo** (născut în 1936) – mare maestru maghiar, câștigător al multor turnee internaționale: Polanica Zdroj (1969), Trencianska Teplice (1981). În 1966 a fost component al echipei maghiare la Olimpiada de la Havana.

O noutate teoretică; înainte de a începe acțiunile decisive, albul termină dezvoltarea. S-a încercat atacul frontal al poziției negre în două moduri, însă fără succes:

a) 12.f5?! e5 13.Cc3 h6 14.Ce6 c6 15.Tad1 C:e6 16.f:e6 Dc7 17.Rh1 Ne7 cu avantaj pentru negru, E. Szabo-Kocsis, corespondență România, 1979.

b) 12.e5!? d:e5 (la 12...Cd5 este neplăcut 13.f5) 13.f:e5 Cd5 14.Cd2 Ne7! și acum la 15.Cde4 h6, iar la 15.Cge4 Cf7 16.D:b7 0-0, înapoind unul din pioni și asigurându-și regele. După 15.Dg3 N:g5 16.D:g5 De7 urmat de 17...Cc6 și 0-0-0, negrul nu are probleme deosebite.

Rămâne de văzut dacă întărirea din text, este mai promițătoare.

**12...Ne7 13.e5! d:e5 14.f:e5 Cd5**

Un moment decisiv al partidei, în care negrul este la înălțimea situației. Nu era bine 14...D:d2 15.e:f6 și poziția neagră se clatină.

**15.Cde4 h6!?**

Probabil că mai simplu ar fi fost 15...N:g5 16.C:g5 De7, eliberând câmpul d7 pentru rege. Acum survin complicații sălbatice.

**16.Dh3! Dc6!**

Poanta jocului negru și un important câștig de tempo care eliberează câmpul d7 pentru rege, cu amenințarea de câștig a nebunului după 17...Db6+.

**17.Nd4 Tf8! 18.T:f8+ N:f8**

Încercarea de evacuare din centru 18...R:f8 era infructuoasă: 19.Tf1+ Rg8 20.Cf6+!.

**19.Dh5+ Rd7 20.Ch7**

După 20.Cf3 Cf4 albul ar fi pierdut un cal. La h7 însă, acesta va rămâne simplu spectator la desfășurarea luptei.

**20...Ne7 21.Dg6! Dc4**

Un nou câștig de tempo; la 21...Cf4 ar fi urmat 22.D:g7 Ce2+ (22...D:e4?? 23.Cf6+) 23.Rh1 C:d4 24.Chf6+ urmat de D:e7.

**22.Nf2**

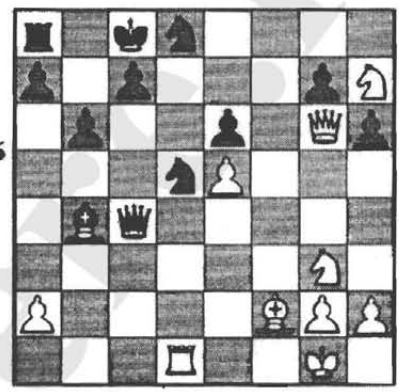
Retragerea 22.Nb2 ar fi fost întâmpinată de 22...Na3!!, în timp ce 22.Td1, permitea Cc6, cu eliberarea turnului negru.

**22...Rc8 23.Te1 Nb4 24.Td1 b6**

Greșit era 24...Cf4 25.D:g7 cu amenințare de mat, după care prin Ch7-f6, calul ar fi reintrat în joc.

**25.Cg3**





**25...Nc5!**

În focul luptei care a ajuns la intensitate maximă, negrul, în tihna „laboratorului de analiză", elaborează o mutare greu de găsit, în fața continuării tentante 25...Cf4 26.D:g7 Dc2! și acum:

a) 27.Dg4?! (27.Dd7+ Rb7 cu amenințarea Cc6) Nc5 28.T:d8+ (28.N:c5?? D:g2≠, sau 28.Tf1 Cd3) Rb7 29.D:f4 T:d8 30.Cf6 Td1 + 31.Cf1 T:f1+ 32.R:f1 D:d1+ 33.Ne1 Dd3≠,dar...

b) 27.Tf1! Dc6! 28.Ch5! C:h5 29.D:h6 De8 30.g4 și negrul pierde toate avantajele, rămânând chiar în inferioritate, figurile sale fiind inactive.

Acum la 26.De4 N:f2+ 27.R:f2 Dc5+ 28.Dd4 (altfel se pierde calitatea) Dc2+ și calul alb se pierde.

**26.N:c5 D:c5+ 27.Rh1 Rb7 28.D:g7 Cc6**

Poziția s-a mai simplificat, dar lupta nu a pierdut din intensitate. La mutarea 28 negrul continuă dezvoltarea(!), speculând faptul că la 29.D:h6? urmează 29...Ce3 30.Te1 Cg4

31.Dd2 Td8! 32.De2 (la 32.Dc1 negrul dă matul clasic étouffé) Cf2+ urmat de câştigul calităţii.

**29.Cf6**

În fine calul a revenit în joc, dar prea târziu! Nu mergea 29.h3 De3 cu dublă ameninţare.

**29...Td8!**

Ultima figură neagră intră în joc, pionul în plus se menţine.

**30.Cge4**

a) Din nou nu se poate 30.D:h6? C:f6 31.T:d8 Cg4 32.Ce4 (la 32.Dd2 C:d8) D:e5! – +.

b) 30.h3 Ce3 31.T:d8 C:d8 32.Dg8 (32.Dd7 Dc2, sau 32.D:h6?? Dc1 + cu câştigul damei) D:e5 33.D:d8 D:g3 – +.

c) 30.Cfe4 Df8! şi pionul e5 cade imparabil!

**30...Dc2 31.Tg1 C:f6 32.C:f6 Td1**

Lupta s-a încheiat, restul este o formalitate.

**33.D:h6 T:g1+ 34.R:g1 Db1+ 35.Rf2 D:a2+ 36.Rg3 Db3+ 37.Rh4 a5 38.g4 a4** albul cedează. O partidă exclusiv tactică.

## 15.14. Apărarea Franceză

**Estrin[1]- Sloth[2]**

Al 8-lea campionat mondial poştal, finala

O partidă între campionul mondial en-titre (cu albele) şi cel ce avea să devină după acest turneu succesorul său, trebuie să prezinte interes. Ce strategie de apărare pregătise Sloth pentru a combate pe marele teoretician rus? Tânărul danez a utilizat în toate partidele cu negrul contra 1.e4 apărarea franceză, fără pierdere!

**1.e4 e6 2.d4 d5**

Deci negrul atacă pionul e4, albul putând să continue fie prin blocarea centrului şi câştig de spaţiu prin e4-e5, fie să schimbe în centru, fie să apere pionul e4, continuând dezvoltarea. Acest din urmă plan de joc se bucură de o mai frecventă utilizare.

**3.Cd2**

Propusă de Tarrasch, această continuare îi poartă numele. Faţă de 3.Cc3 pare mai puţin activă, în plus închide diagonala pentru dezvoltarea Nc1, dar are şi meritul de a nu permite „legarea" 3.Cc3 Nb4. existând şi posibilitatea apărării pionului d4. prin c2-c3.

**3...Cc6**

Recomandată de Guimard[3], negrul atacând pionul d4. Ceva mai frecvente sunt 3...c5 sau 3...Cf6, ultima continuând atacul pionului e4.

**4.Cgf3 Cf6 5.e5 Cd7**

Albul a câştigat – cu tempo – spaţiu în centru, gonind calul negru.

**6.Cb3**

La acea vreme, aceasta era socotită aproape ca o răsturnare a defensivei negre. Actualmente mai răspândită este continuarea dezvoltării, prin 6.Ne2 sau 6.Nb5.

**6...Ne7 7.Nb5 a5!?**

O mutare aparent curioasă, care conţine ameninţarea a5-a4; după 8.a4, permite fie 8...Ca7 9.N:d7+ (preferabil 9.Ne2) N:d7 10.C:a5 Nb4 + 11.Nd2 N:a5 12.N:a5 Cc8 cu recâştigarea pionului, fie chiar 8...Ccb8, urmat de b7-b6 şi Nc8-a6, negrul schimbând nebunul său „rău" pentru cel „bun" al albului. Estrin preferă însă un alt plan de joc.

**8.c3 a4**

După aceasta, negrul va reuşi să rezolve cu succes, toate problemele deschiderii.

**9.Cbd2 Cb6 10.0-0 Nd7**

Acum se ameninţă 11...C:e5 cu câştigul unui pion.

1. **Estrin Iakov** (1923-1989) – maestru internaţional rus la jocul practic şi mare maestru la şahul poştal. Campion mondial prin corespondenţă în perioada 1975-1979. Reputat teoretician şi autor de cărţi de şah.
2. **Sloth Jörn** (născut în 1944) – mare maestru danez în şahul poştal, campion mondial în intervalul 1979-1983.
3. **Guimard Carlos** (1913-1998) – mare maestru argentinian, triplu campion naţional în intervalul 1947-1953, component al echipei olimpice în 1937, 1939 şi 1950. A câştigat câteva turnee internaţionale de prestigiu.

**11.De20-0 12.Te1 De8!**

Un plan de joc inspirat, care va ieşi în evidenţă la mutarea următoare a negrului. În subsidiar, se ameninţă din nou, 13...C:e5.

**13.Nd3 f5**

Limitează raza de acţiune a Nd3 în atacul regelui negru şi totodată permite ieşirea damei negre, eventual cu iniţiativă pe flancul regelui. Pentru a deschide jocul, următorul răspuns este ca şi forţat.

**14.e:f6 g:f6**

Fără să se teamă de slăbirea poziţiei regelui, negrul deschide coloana g, pe care va încerca să iniţieze operaţiuni active.

**15.Cf1 Rh8 16.Nh6 Tg8 17.Cg3 Df7 18.Ch4**

Cu ameninţarea poziţională f2-f4-f5.

**18...Cc8!**

Calul nu mai are nici o perspectivă la b6 fiind gata să ia startul pe trasee accesibile.

**19.f4 f5**

Nu se poate admite atacul f4-f5. „Caria" de la e5, se poate plomba după Cc8-d6-e4.

**20.Ng5!?**

Constatând că încercarea 20.Cf3 Cd6 nu anunţă nimic bun, Estrin sacrifică un pion, punându-şi speranţele – cum se va vedea în continuare – în „steaua" calului alb, contra nebunului negru.

**20...N:g5 21.f:g5 T:g5 22.Cf3 Tg7 23.Nb5 C8e7**

194

Diagrama poziţia Evatk în vol. 2

Schimbare de traseu, pentru a nu permite 24.N:c6 şi 25.Ce5.

**24.N:c6 C:c6 25.Ce5 C:e5 26.D:e5**

Acum după 26...c6 27.Ce2 via f4, albul ar fi stat mai bine, cu tot pionul lipsă; însă...

**26...Dg6! 27.Te2?**

Un moment decisiv, în care albul ezită. Probabil Estrin s-a temut după 27.D:c7 de 27...Dg4 (cu ameninţarea f5-f4), dar aici exista 28.Te3!! f4 29.Tf3 f:g3 30.T:g3 şi albul recuperează nebunul, în acest caz, preferabil era 27...Dg5 28.De5 f4 29.D:g5 T:g5 cu final aproximativ egal.

**27...Nb5 28.Te3 Tf8!**

Se ameninţă 29...f4 30.Tf3 Tf5!

**29.Df4**

La 29.Tae1 f4 30.Tf3 Tf5! 31.D:e6 f:g3!, cu ameninţarea evidentă g:h2+. Sau 29.D:e6 f4 30.D:g6 h:g6 31.Tf3 Te7 cu material egal. dar avantaj pentru negru.

**29...Dg4 30. Tf3 D:f4 31.T:f4 Tg5**

Împiedică manevra calului la f4 sau e5. Există însă serioase dificultăţi în realizarea pionului în plus.

**32.Te1 Tf6 33.Te3 Nc4 34.a3 Th6 35.Ch1 Thg6 36.g3 Tg4 37.T:g4 f:g4 38.Cf2 Rg7 39.Te5 Rf6 40.Th5 Tg7 41.Th6+ Re7**

Ambii jucători şi-au adus figurile în cele mai bune poziţii posibile. Finalul complex este încă departe de deznodământ.

**42.Cd1 Nd3 43.Rf2 Tf7+ 44.Re3 Tf3+ 45.Rd2 Ng6 46.Re2 Tf6**

Închizând turnul alb, negrul ameninţă cu e6-e5, pentru a iniţia valorificarea pionului în plus.

**47.Re1 e5 48.d:e5 Te6 49.Ce3 T:e5 50.Rd2 Tg5 51.Cg2 Rf6 52.Cf4 c6 53.Rd1**

53.C:g6 permite 53...Rg7 urmat de R:g6.

**53...Te5 54.Rd2**

Nici 54.C:g6 h:g6 nu oferea un final mai optimist.

**54...Te4 55.Th4 Rg5**

Cu ameninţarea 56...T:f4.

**56.C:g6**

Poate era mai bună menţinerea calului într-un final complex, pentru că după

**56...R:g6**

finalul este clar avantajos negrului.

**57.h3 h5 58.h:g4 T:g4 59.Th3**

Tristă necesitate, altfel finalul de pioni era fără speranţă.

**59...Te4 60.Th1 Rg5 61.Rd3 c5 62.Rd2 c4 63.Th3 b5 64.Th1 d4 65.c:d4 T:d4+ 66.Rc2 Td3 67.Te1**

O strategie pasivă după 67.Th3 Tb3 68.Rc1 c3 69.b:c3 T:c3+ 70.Rb2 Tb3 + 71.Ra2 Rg6! ducea la zugzwang.

**67...T:g3 68.Te5 + Rg4 69.T:b5 h4 70.Tb4 h3 71.T:c4 + Rh5 72.Tc8**

Desigur la 72.T:a4? urma 72...h2 73.Ta8 Tg6.

**72...Tg6 73.Th8+ Th6 74.Te8 h2 75.Te1 Rg4 76.Th1 Rg3 77.b3 Rg2 78.Td1**

Nu schimbă lucrurile.

**78...Tf6!**

Mai simplu; acum se ameninţă 79...Tf1 80.Td2+ Tf2. La 79.Rc3 Tf3+ 80.Rb4 a:b3.

**Albul cedează.**

## 15.15. Deschiderea Engleză

**Forintos[1] - Hecht[2]**

Turneul poştal „Memorial Heilimo", 1981

**1.c4b6**

Schemele bazate pe fianchetarea nebunului damei, sunt utilizate de Hecht cu negrele la orice joacă albul şi cu bune rezultate practice!

**2.Cc3**

O mutare firească de dezvoltare, în ultimul timp a fost găsit pentru alb un plan de închidere a diagonalei nebunului negru din b7, bazat pe 2.d4 Nb7 3.Cc3 Cf6 4.d5!, sau 2...e6 3.d5.

**2...Nb7 3.e4**

Posibil era şi acum 3.d4.

**3...e6 4.Cf3 Nb4**

Dezvoltând fără prejudecăţi mai întâi nebunii, negrul începe subminarea pionului alb e4.

**5.Db3!?**

Atacă nebunul negru şi evită eventuala dublare a pionilor albi pe coloana **c**.

**5...Ca6!**

După 5...N:c3 6.D:c3 N:e4 7.d3! N:f3 8.D:g7 Df6 9.Nh6! D:h6! 10.D:h8 Dg6 11.g: f3 Cc6 12.Dc3 ±. Nu mergea nici 5...c5? 6.Cb5!, sau 5...a5 6.a3.

**6.Ne2?!**

Mai consecvent ar fi fost 6.a3 Cc5! 7.Dc2 (7.D:b4? a5 8.Db5 c6–+) N:c3 8.D:c3 f6 9.d3 e5 cu joc aproximativ egal. După 6.d3, negrul putea continua subminarea centrului alb cu 6...d5.

**6...Ce7**

Hecht continuă să se dezvolte elastic. Slab ar fi fost 6...d6 7.0-0 Cf6 8.d3±.

**7.a3?!**

Preferabil era 7.0-0 0-0 (7...N:c3 8.D:c3 şi dacă 8...N:e4? 9.d3! Ng6 10.D:g7 Tg8 11.Dc3 ±) 8.d3 f5 cu joc neclar, în care probabil albul ar fi stat ceva mai bine.

**7...Cc5! 8.Dc2 N:c3 9.D:c3 0-0!**

S-ar putea spune că negrul a terminat dezvoltarea, reuşind să atace pionul e4 şi să aibă la dispoziţie mutările d7-d5 sau f7-f5 pentru a lua iniţiativa. Mai obscură era 9...N:e4!? 10.b4 (10.d3 Nf5) Ca4 (10...Ca6? 11.D:g7 Tg8 12.Df6!) 11.Db3 b5 12.c:b5 ~.

**10.e5**

Din nou trebuia 10.d3, pentru a termina

1. **Forintos Gyozo** (născut în 1935) – mare maestru maghiar, campion naţional în anul 1968. Selecţionat de două ori în echipa olimpică. A câştigat câteva turnee internaţionale.
2. **Hecht Hans-Joachim** (născut în 1939) – mare maestru german, campion naţional în anul 1970. Component de numeroase ori al echipei olimpice în perioada 1962-1982. Victorii în turnee internaţionale. Autor al unor valoroase cărţi de şah.



www.sah.ro

dezvoltarea Nc1. Acum negrul preia inițiativa.

**10...d5 11.e:d6 D:d6 12.d4 Ce4 13.Dd3 Tad8**

Iată cum utilizarea de către negru a unei deschideri aproape necunoscute, chiar în condițiile jocului la distanță, a dat bune rezultate; acum negrul deținând punctul central e4, are un avantaj clar.

**14.0-0 c5 15.Td1 c:d4**

Având avans în dezvoltare, negrul deschide jocul, înlăturând pionul central alb, cu ajutorul unuia lateral. Datorită întârzierii în dezvoltare, perechea albă de nebuni nu poate juca încă nici un rol.

**16.C:d4?!**

Slab; mai bine era 16.D:d4 Dc7 17.Nf4! Dc8 18.De3 Cf5 19.T:d8 T:d8 20.Dc1 Dc5 21.Ne3 cu un final ceva mai slab pentru alb, dar jucabil. Acum piesele negre se vor dezlănțui, în timp ce Ta1 și Ne1 încă nu iau parte la joc.

**16...Cc5!**

Neconcludent pare a fi 16...e5 17.Cb5 Dc5 18.Df3 T:d1+ 19.N:d1 D:c4 20.Ne2 ~.

**17.Dc2**

Pierdea imediat 17.Dc3?? e5 18.Cc2 D:d1+ 19.N:d1 T:d1+ 20.Ce1 Tfd8 cu amenințările Ca4 sau Ce4.

**17...Ne4 18.Dd2 e5 19.Cf3**

Nu salvează nici încercarea inventivă 19.Cc6 C:c6 20.D:d6 T:d6 21.T:d6 Cb3 22.f3 Ccd4 – +.

**19...D:d2 20.C:d2 Nd3!**

Neconvingător era 20...Nc2. Acum schimbul Ne2 este forțat, după care slăbiciunea câmpului d3 este decisivă.

**21.N:d3 T:d3**

Reluarea cu turnul este mai bună, stăpânirea coloanei d are un rol important.

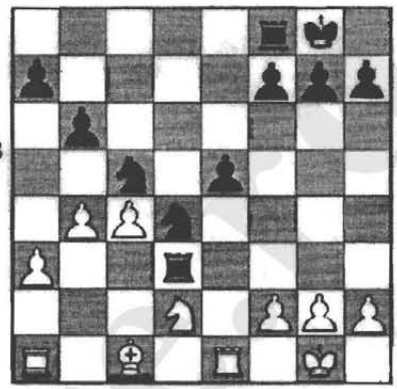
**22.Te1 Cc6 23.b4 Cd4!**

Vezi diagrama 198.

Cum să se apere albul în fața acestei invazii?

**24.Tb1**

198



Alte posibilități:

a) 24.b:c5 Cc2 25.Ta2 (25.c:b6 C:e1 26.b:a7 – sau b7 – 26...Td7 etc) C.e1 26.Rf1 C:g2! 27.R:g2 Tc3 28.Ta1 b:c5 – +.

b) 24.Te3 (24.T:e5?? Ccb3) Cc2 25.T:d3 C:d3 26.Ta2 Cce1 și albul stă foarte rău.

**24...Ca4**

Caii negri își fac munca în continuare, blocând flancul damei albe și împiedicând dezvoltarea.

**25.Rf1 e4! 26.Te8!**

Pionul e4 nu este comestibil: 26.C:e4? Cc2 sau 26.T:e4? Cc3.

**26...Te8!**

O continuare, poate tipică jocului cu analize. Ultima rezervă neagră intră în luptă.

Continuarea tentantă 26...Tc8 era însă inexactă, de exemplu: 27.C:e4 Td1+ 28.Te 1 T:e1+ 29.R:e1 Te8, datorită resursei ascunse 30.Rd2!! T:e4 31.Rd3 Ce2 32.R:e4 Cec3 + 33.Rd3 C:b1 34.Rc2 Cbc3 35.Rb3.

**27.Cb3**

Încercare disperată de a desface ghemul de figuri albe, cu prețul sacrificiului unui pion.

**7...Cc2**

Negrul respinge însă această tentație. Alte posibilități:

a) 27...Cc3 28.Tb2 Cd1 29.T:d3 e:d3 30.Td2 Ce3 + ! 31.f:e3 C:b3 32.Td1 Tc8 (la 32...C:c1 33.T:c1 T:e3 34.c5 cu final

cel puţin egal pentru alb) cu avantaj pentru negru.

b) 27...Td1 + 28.Te1 T:e1+ 29.R:e1 C:b3 30.T:b3 Tc8 31.c5! b:c5 32.Ne3 c4 33.Tb1 şi nebunul alb nu mai face figuraţie...

Menţinerea iniţiativei este extrem de importantă.

**28.T:d3 e:d3 29.Ne3!**

Albul se apără cu disperare, întinzând chiar şi o cursă. Dacă acum 29...C:e3 + 30.f:e3 T:e3 31.Te1! cu final de cai cel puţin uşor avantajos lui. Pasiv era 29.Nd2 Te2.

**29...f5 30.g3**

Nu era bine 30.Nd2?? f4! 31.N:f4 Cc3 şi albul suferă pierderi materiale după 32.Tc1 Ce2.

**30...Cc3! 31.Tc1 Rf7!**

Mutare de laborator, după care albul este pierdut în toate variantele:

199

**A.** 32.c5 b:c5

a) 33.b:c5 Tb8 34.c6 (34.Cd2 Re6 35.c6 Tc8 36.N:a7 T:c6 –+) T:b3 35.c7 C:e3+ 36.f:e3 d2 37.Ta1 Tb1+ 38.T:b1 C:b1 39.Re2 Cc3+ 40.R:d2 Ce4+ urmat de Cd6.

b) 33.N:c5 (33.C:c5?? C:e3+ 34.f:e3 d2) Te2 (ameninţă d3-d2) 34.Cd4 (34.Ne3 C:e3+ 35.f:e3 Ce4 –+) C:d4 35.N:d4 Tc2! 36.Ne3 T:c1+ 37.N:c1 Re6, cu marşul acestuia la c4 şi –+ .

**B.** 32.Cd2 Ce2 33.Td1 C:e3+ 34.f:e3 T:e3 35.Rf2 f4 36.Cf1 (36.g:f4 Th3) Cc3! – + .

Nici răspunsul albului nu amână decizia.

**32.Nd2 Ce4 33.Td1 Td8!**

Evită o ultimă imprecizie: 33...C:a3?! 34.Nc1 C:c4 35.T:d3, cu prelungiri.

**34.Nc1 d2! 35.Nb2 Td3**

Al doilea turn negru a pătruns tot la d3. Albul cedează, pentru că la 36.Ca1 urmează 36...C:a3 37.N:a3 (37.Re2 C:c4) T:a3 38.Cc2 Tf3 39.Cd4 Td3 (analize H.J. Hecht).

Se pune întrebarea: oare şi la marii maeştri pot avea loc asemenea dezastre? Da, dacă nu se respectă principiile jocului.

## 15.16. Indiana Nimzovici

**Endzelins[1]-Bouwmeester[2]**
Turneul internaţional jubiliar
prin corespondenţă al revistei franceze
„Europe Echecs", 1982

**1.c4 Cf6 2.Cc3 e6**

În acest moment, albul ar putea juca 3.Cf3, dacă nu doreşte să joace Indiana Nimzovici. Endzelins însă nu evită această deschidere.

**3.d4 Nb4 4.e3**

Prima verigă a **sistemului Rubinstein**, frecvent utilizată. Albul nu-şi propune să răstoarne imediat apărarea negrului, urmărind pentru început crearea unui centru de pioni solid şi elastic, precum şi o dezvoltare rapidă şi armonioasă a figurilor.

**4...0-0 5.Nd3 d5 6.Cf3 c5 7.0-0 Cc6**

Până aici, negrul a luptat activ pentru punctele centrale şi s-a dezvoltat cu succes, conflictul în centru atingând un punct culminant. Pentru iniţiativă albul trebuie să joace impetuos.

**8.a3**

1. **Endzelins Lucius** (1909-1981) – mare maestru australian al şahului postal, vicecampion în prima ediţie a campionatului mondial (1959),
2. **Bouwmeester Hans** (născut în 1929) – maestru internaţional olandez. Component al echipei naţionale la olimpiade în intervalul 1956-1970. Câştigător al turneului internaţional de la Beverwijk (1954). Excelent jucător prin corespondenţă. Scriitor în domeniul şahului.

Numai așa se pot pune probleme adversarului.

**8...N:c3**

Continuare utilizată frecvent și probabil cea mai bună. Schimbând la c3. negrul câștigă timp pentru a continua operațiunile în centru.

**9.b:c3**

Un prim succes pentru alb: câștigul perechii de nebuni și consolidarea centrului său de pioni. Mai târziu, pionul dublu poate fi schimbat.

**9...d:c4**

Pentru ce negrul vine în întâmpinarea intențiilor adversarului? El caută să clarifice situația tensionată din centru, pentru a pregăti străpungerea e6-e5, necesară pentru:

a) dezvoltarea Nc8;

b) plasarea pionilor pe câmpuri negre, contrare celor ale nebunului propriu;

c) măcinarea centrului alb.

**10.N:c4 Dc7**

Cel mai bine; continuările 10...De7 sau 10...Ca5 n-au rezistat în practica de concurs. După mutarea din text a survenit o variantă frecvent utilizată în turnee. Ea ascunde premisele unor planuri variate în jocul de mijloc. Albul dispune de o poziție stabilă în centru și poate spera ca prin deschiderea jocului, să-și pună în valoare perechea de nebuni. Construcția negrului însă dispune de suficientă libertate în mobilizarea forțelor și acțiunea lor asupra centrului.

În lupta pentru inițiativă albul trebuie la început, să trezească la viață nebunul c1. Sunt cunoscute următoarele planuri strategice:

a) întârzierea străpungerii e6-e5, cu ajutorul 11.Nb5;

b) dezvoltarea nebunului la a3, după 11.a4;

c) pregătirea împingerii c3-c4 după 11.Na2, 11.Ne2 sau 11.Nb2;

d) pregătirea împingerii e3-e4 după 11.Dc2, 11.De2, 11.Te1 sau mutarea din partidă.

**11.Nd3**

Cea mai răspândită: nebunul părăsește poziția sa instabilă și îndepărtată, unde era expus „razelor Roentgen" pe coloana **c**; după aceasta albul poate pregăti – cum s-a spus – e3-e4, sau chiar c3-c4.

**11...e5 12.Dc2**

Corect; albul menține tensiunea în centru și preîntâmpină amenințarea 12...e4. De asemenea, 12...e:d4 13.c:d4 c:d4 14.C:d4 devine inutilizabilă pentru negru, datorită legării de-a lungul coloanei **c**. Totodată albul intenționează prin împingerea e3-e4 să realizeze o bună parte a ideilor deschiderii. Cum poate negrul să combată această intenție?

**12...Te8**

Continuare prin care negrul amenință iarăși e5-e4 și urmărește simplificări în centru, pentru a activiza turnul e8. Mai rar jucate sunt 12...De7, 12...Ng4 sau 12...Td8.

**13.e4?!**

Mai uzitată este 13.C:e5 C:e5 14.d:e5 D:e5 15.f3 Ne6 16.e4 c4 17.Ne2 Dc5+ cu joc egal.

**13...e:d4**

Mai slab este 13...c4 14.N:c4 e:d4 15.c:d4 Ca5 16.Nd3 D:c2 17.N:c2 C:e4 18.Tel Nf5 19.Nf4 Cd6 20.Na4 b5 21.N:d6, Donner[1] - Larsen, meci 1958; sau 13...Ng4 14.C:e5 C:e5 15.d:e5 D:e5 16.f4 De7 17.c4! Rajkovic[2]-Hort, Hastings 1972-1973, în ambele cazuri cu joc mai bun pentru alb.

**14.c:d4 Ng4 15.e5**

Această mutare nu este un pericol pentru negru. Mai tare era 15.D:c5 N:f3!? (la 15...C:e4? 16.N:e4 T:e4 17.Cg5, cu atac puternic pentru

1. **Donner Jan Heindrik** (1927-1988) – mare maestru olandez, triplu campion național în perioada 1954-1958. Component al echipei olimpice în perioada 1950-1978(!). Victorii în multe turnee internaționale, mai ales în Europa.
2. **Rajkovic Dušan** (născut în 1942) – mare maestru iugoslav. Participă la multe turnee internaționale, dintre care notabile sunt victoriile de la Vrnjacka Banja 1976 și Smeredevska Palanka (1979).

alb, Bronstein[1]-Euwe, Zürich 1953) 16.g:f3 Dd7! 17.Ne3 C:e4 18.N:e4 T:e4 19.f:e4 Dg4+, dar şi aşa negrul are asigurat şahul etern. Probabil că albul a avut în vedere o întărire a jocului, la mutarea... 23!

**15...N:f3 16.e:f6 C:d4 17.N:h7+ Rh8 18.f:g7+ R:g7 19.Nb2 Tad8 20.g:f3**

La 20.Tfc1 urmează Th8 21.D:c5 (21.N:d4+ T:d4 22.D:c5?? Td1+ !) D:c5 22.T:c5 R:h7 23.N:d4 (23.g:f3? Thg8+ urmat de Cb3 cu câştigul calităţii) Thg8 24.Ne5! cu egalitate aproximativă, Farago[2]-Dely[3], Budapesta 1965.

**20...Th8 21.Rh1 Rf8!**

Recomandată de Lisiţîn[4]; este greu de imaginat că în plin joc de mijloc, partida se găseşte încă în domeniul teoriei deschiderilor.

Bouwmeester cunoştea de bunăseamă partida Porath-Stahlberg, Amsterdam 1954, unde după 21...T:h7?! 22.Tg1+ Rh8 putea urma 23.Tg2! şi situaţia negrului nu este de invidiat.

**22.De4 f6**

Poziţia rezultată este extrem de interesantă şi ascuţită. Cu ultima sa mutare, negrul atacă încă odată nebunul alb h7.

Cum va continua albul? Într-o partidă Vladimirov-Lisiţîn, URSS 1975, a urmat 23.N:d4 T:d4 24.Dg6 T:h7 25.D:f6 + Df7 şi negrul a obţinut un joc bun.

**23.Dh4!?**

O idee foarte interesantă de ameliorare a jocului alb.

**23...T:h7**

Desigur era slab 23...Df7? 24.Dh6+ Re7 25.N:d4 cu câştig pentru alb.

**24.D:f6+ Re8**

Persistă ameninţarea de mat la h2.

**25.Tfe1+ Rd7 26.h4**

26.f4 Dc6+ ar fi fost în avantajul negrului.

**26...Tf8!**

Fără această fineţe tactică, negrul nu s-ar fi putut menţine, de exemplu: 26...Tdh8? 27.Te4! cu apărarea flancului regelui alb şi cu atac decisiv la d4.

**27.Te7+!**

După 27.Dg5? Df4, negrul este în avantaj.

**27...T:e7 28.D:f8 De5**

Este interesant şi instructiv că până şi în acest caz, centralizarea damei negre, prezintă importanţă. Acum regele negru este în relativă siguranţă.

**29.Tg1**

Singura coloană prin care poate acţiona turnul. Slab era 29.N:d4 D:d4 30.Df5 + Rc7!.

**29...Dh5 30.Tg4 Tf7 31.Db8 Dd5 32.N:d4**

Datorită presiunii negre pe f3, calul trebuie înlăturat.

**32...c:d4**

Pionul în plus dublu alb nu joacă nici un rol, în timp ce pionul liber negru d4 este periculos.

1. **Bronstein David** (născut în 1924) – mare maestru rus, campion naţional în 1948 şi 1949. Component al echipei olimpice în perioada 1951-1958. A câştigat multe turnee internaţionale, cel mai important fiind interzonalul Saltjöbaden 1948. În 1951 a fost challenger la titlul de campion mondial, încheind egal (12:12) meciul cu Botvinnik, acesta din urmă păstrându-şi titlul.
2. **Farago Ivan** (născut în 1946) – mare maestru maghiar, câştigător al multor turnee internaţionale de pe continentul nostru.
3. **Dely Peter** (născut în 1934) – mare maestru maghiar, campion naţional în 1969. De asemenea, a înregistrat victorii internaţionale.
4. **Lisiţîn Gheorghi** (1909-1972) – maestru internaţional rus. S-a remarcat în turneele interne. Scriitor de seamă, a scris manuale în toate domeniile şahului. La noi a fost tradus numai „Finalurile în partida de şah".

**33.Te4?**

Tentant, dar până la urmă o pierdere de timp. Probabil 33.D:a7! ar mai fi păstrat unele şanse de salvare, de exemplu:

a) 33...D:f3+ 34.Tg2 Dd5 35.Da4+ Rc7 36.Dc2+ Rb8 37.Rg1 Tc7 cu şanse mai bune pentru negru, dar nu se vede nimic decisiv;

b) 33...T:f3 34.Rg1! (34.T:d4?? Th3++) Td3 35.Da4+ şi albul nu are probleme (analiză Bouwmeester).

**33...d3 34.D:a7**

După 34.De8+ Rc7, albul este pierdut:

a) 35.De5+ D:e5 36.T:e5 Td7 37.Te1 d2 38.Td1 Rc6 39.Rg1 Rc5 40.Rf1 Rc4 41.Re2 Rc3 42.Ta1 Rb2! cu câştigul negrului;

b) 35.Te7+ T:e7 36.D:e7+ Rc6 cu final de dame câştigat, datorită pionului d3 (analiză Bouwmeester).

201

**34...Rc7!**

Mutarea câştigătoare, în timp ce 34...d2? permite după 35.Da4+ Rc7 (35...b5 36.Td4) 36.Tc4+ Rb8 37.De8 +, şahul etern.

Trebuie remarcată acţiunea exercitată de dama neagră centralizată, cu rol simultan de atac şi apărare.

**35.Da4**

Nu prelungea rezistenţa 35.De3 d2 36.Dc3+ Rb8 37.Td4 d1D + sau 35.Dd4 D:d4 36.T:d4 Td7.

**35...Td7!**

Sensul acestei mutări oarecum ascunsă este acela de a nu permite Te4-d4; acum pionul liber nu va mai putea fi oprit.

**36.Tc4 +**

La 36.Te3 d2 37.Df4+ Dd6 38.Dc4+ (38.Tc4+ Rb8) Dc6 39.Df4+ Rb6 40.Db4+ (40.Tb3+ Ra6) Ra6 cu câştigul negrului.

**36...Rb8 37.Te4 d2 38.Te8 +**

38.Dd1 Dc6 nu schimbă lucrurile.

**38...Rc7 39.Df4+ Dd6 40.Dc4+ Rb6**

Din ce cauză albul nu poate obţine nici o contraşansă? Una din explicaţii ar fi lipsa de cooperare a figurilor albe.

**41.Db3+ Ra7 42.Da4+ Da6!**

O resursă tactică suplementară; la 43.D:d7 Df1 +, urmată de promovarea pionului.

**43.Dd1 Dc6 44.Tg8 Td4** albul cedează.

Însuşirea artei de a analiza este strict necesară pentru a se putea obţine rezultate superioare în şah.

## 15.17. Indiana Regelui

**Kriukov[1] - Costea[2]**
Semifinala Olimpiadei
a 8-a prin corespondenţă

**1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.Cf3 0-0 6.Ne2 e5 7.0-0**

Ideile acestei deschideri au fost deja expuse la partida 15.9. Cu ultima sa mutare, albul pentru moment menţine tensiunea în centru, un plan de joc ce se bucură de multă popularitate în

1. **Kriukov Nicolai**, maestru internaţional rus, la şah promit.
2. **Costea Eugen** (1921-1998), maestru în jocul practic, vicecampion naţional în anul 1954. Victorii în turneele naţionale de la Bucureşti 1947 şi Buşteni 1956, Maestru internaţional la şahul prin corespondenţă, component de bază al echipei olimpice. S-a calificat în finala campionatului mondial individual. Fin cunoscător al tuturor fazelor partidei.

ultimii ani, datorită elasticității sale.

**7...Cc6**

În trecutul apropiat s-au utilizat 7...c6, 7...Cbd7 sau 7...Ca6. Prin mutarea din text, negrul provoacă o blocare a centrului, pentru a-şi elibera mâinile în vederea contrajocului pe flancul regelui.

**8.d5**

Dacă albul încearcă să păstreze tensiunea prin 8.Ne3, probabil cea mai simplă cale de egalare este 8...Te8, exploatând apărarea insuficientă a pionului e4. Poate urma 9.d5 (9.d:e5 d:e5 10.D:d8 C:d8 11.Cb5 Ce6 12.Cg5 Te7 13.Tfd1 b6 14.c5 C:c5 15.Td8+ Nf8! 16.C:a7 T:a7 17.T:c8 h6! 18.Cf3 Rg7 19.N:c5 b:c5 20.Nd3 = ) 9...Cd4 10.C:d4 e:d4 11.N:d4 C:e4 12.N:g7 R:g7 13.C:e4 T:e4 14.Nd3 Td4 15.Dc2 Df6 cu egalitate aproximativă.

**8...Ce7**

Poziția din centru s-a stabilizat. Albul va ataca baza lanțului negru de pioni prin c4-c5, iar acesta la rândul său. baza lanțului alb, cu ajutorul f7-f5.

**9.Nd2**

Aceasta a fost arma secretă pregătită de Taimanov pentru meciul său cu Fischer, din anul 1971. Albul eliberează câmpul c1 pentru turn, păstrând şansa unei ofensive pe flancul damei atât cu pionii cât şi cu figurile.

**9...Ce8**

Un joc satisfăcător oferă negrului atât 9...Ch5, cât şi mutarea de blocadă 9...c5.

**10.Db3**

Ambii jucători urmează ordinea de mutări din partida a 3-a din meciul Taimanov-Fischer, Vancouver, 1971. Taimanov, condus atunci cu 2-0, a jucat excelent deschiderea. După 10.b4 f5 11.Db3 Cf6 12.e:f5 g:f5 13.c5 Rh8 14.c:d6 c:d6 15.Tac1 Nd7 16.a4 prin 16...a6! (recomandată de Boleslavski[1]) negrul egalează. În prima partidă a meciului sus-amintit, Taimanov a jucat 10.Tc1 f5 11.e:f5 (11.Cg5!?±) g:f5 12.Cg5 h6 13. C:e6 N:e6 14.d:e6 Dc8 15.Db3 c6 cu joc bun pentru negru.

**10...b6**

Îngreunează străpungerea tematică c4-c5; prețul fiind o serioasă slăbire a flancului damei negre, mutarea nu se recomandă celor slabi, prudenți, cardiaci sau cu alte sensibilități. Fischer nu face parte însă dintre aceştia...

Mai liniştită era 10...Rh8, părăsind diagonala periculoasă a2-g8.

**11.Tac1 f5 12.e:t5 g:f5 13.Cg5**

Încercând să exploateze slăbirea punctului e6.

**13...Cf6**

13...h6 permite albului după 14.Ce6 N:e6 15.d:e6 Dc8 16.c5! b:c5 17.Cb5 să obțină un joc excelent, analiză Tal.

**14.f4**

Înainte de a declanşa atacul pe flancul damei, albul blochează contrajocul advers în „extremul orient".

**14...h6**

Evident, negrul nu se poate împăca după 14...e4 cu cedarea punctului d4, care ar fi oferit albului un avantaj poziţional cert.

**15.f:e5 d:e5 16.c5**

Declanşarea unui război bacteriologic.

**16...Cf:d5**

Negrul nu se atinge de obiectul otrăvit; 16...h:g5? 17.d6+ Rh8 18.d:e7 D:e7 19.c:b6 a:b6 (19...Ne6 20.Nc4) 20.N:g5 după care regele său ar fi fost lipsit de apărare.

**17.C:d5 C:d5 20.c:b6 a:b6**

Şi de această dată nu se poate 18...h:g5? 19.b:c7 Dd6 20.Nb4 D:b4 21.D:d5 + .

**19.Tc6 Rh8!**

Şi acum 19...h:g5? 20.Nc4.

**20.Dh3!**

1. **Boleslavski Iaaak** (1919-1977) – mare maestru rus, unul din cei mai buni jucători ai lumii în perioada 1948-1953. Victorii în câteva turnee internaționale: cele mai notabile fiind interzonalul de la Saltjöbaden 1948 şi turneul candidaților (locul 1-2) de la Budapesta, 1950. Reputat teoretician şi autor de articole teoretice şi cărți de deschideri.

Singura posibilitate tactică de susținere a inițiativei. În partida a 3-a din meciul susamintit. Taimanov a sucombat rapid după 20.Cf3? Nb7 21.Tg6 Cf4! 22.N:f4 e:f4 23.Td1 De7 și inițiativa trece complet de partea negrului. Acum însă se amenință 21.T:h6+ Rg8 22.Th8+! urmat de mat.

**20...Cf6**

Nu este exclus ca 20...Tf6 să fi prezentat mai multe perspective pentru negru, de exemplu: 21.Nc4 f4 (chiar și după 21...T:c6 22.Cf7+ Rh7 23.C:d8 T:c4 se pare că negrul are compensație suficientă pentru damă.) 22.Dh5 Nb7 23.Te6! Df8! cu joc tăios, în care albul trebuie să demonstreze că inițiativa sa compensează pionul sacrificat.

**21.Nc3**

**202**

**21...f4!**

Începând de aici, suita de mutări de apărare și contraatac – stil Costea – care vor menține echilibrul, provoacă o puternică impresie artistică.

Analizele revistei franceze „Europe Echécs" luau în considerare numai 21...Nd7 (sau 21...De7 22.Cf 3 Cg4 23.Ch4!) 22.Ce6 N:e6 23.T:e6 Dd7 24.T:e5 Cg4 25.Td1 Df7 26.Ted5 cu avantaj clar pentru alb.

**22.Dh4 Nb7 23.Te6 Dd5 24.Tf2**

După 24.Nf3 Dc5+ 25.Rh1 N:f3 26.g:f3 Rg8 27.T:e5 h:g5 28.T:g5 De7 29.Tfg1 Tf7, atacul albului ar fi suferit un dezastru.

**24...T:a2**

Cu contrașanse pe linia 1-a.

**25.h3**

La 25.T:e5 Ta1+ 28.Nf1 Dc6 27.Ce6 (27.Te6? T:f1 + 28.R:f1 Db5+ cu câștigul Cg5) C:d5! cu amenințarea 29...Ce3. urmată de T:f1+ și D:g2 ≠.

**25...Ta1+ 26.Rh2Nc8**

Hărțuiala continuă.

**27.T:e5 Dd6**

Apărarea negrului se bazează pe amenințarea 28...Cg4+ și 29...N:e5, iar dacă turnul alb pleacă, atunci 28...f3 + .

**28.T:f4!!**

O lovitură splendidă, care suprimă legarea dezagreabilă a Te5 și amenință reluarea inițiativei.

**28...Ta4!!**

Slab era 28...Cg4+? 29.N:g4 (cu teribila amenințare 30.Te8!!) cu variantele:

a) 29...N:e5 30.N:e5 + D:e5 31.D:h6 + urmat de mat.

b) 29...T:f4 30.D:h6+!! Rg8 (30... N:h6?? 31.Te8 ≠) 31.Dh7+ Rf8 32. N:c8 Th1+ 33.Rg3! N:e5 34.N:e5 D:e5 35.Ce6+ Re8 36.N(D)d7 ≠ .

După lovitura magnifică din partidă, se restabilește legarea Te5.

**29.T:a4!**

La 29.T:f6 T:f6 30.Ce4 T:e4! (30...Dd8 31.Dh5 cu amenințarea 32.Te8) 31.D:e4 Nf5. Sau 29.b4 Ta2 30.T:f6 D:f6 31.Te6 N:e6 (31...D:c3? sau 31...D:g5 32.T:h6 + !) 32.N:f6 T:f6 33.C:e6 T:e2 34.C:g7 Tg6–+, analiză Costea.

**29...Cd7! 30.Rh1 C:e5**

Acum negrul amenință 30...Rg8 sau Df6.

**31.Te4!**

Cu intenția 32.N:e5 N:e5 33.T:e5D:e5? 34.Dh6 + .

**31...Rg8**

Negrul era mat în două mutări după 31...Cg6?? 32.D:h6 + .

**32.T:e5**

Practic forţat, Cg5 fiind acum atacat.

**32...N:e5 33.N:e5**

Nu merge 33.Nc4+ Rg7.

**33...D:e5 34.D:h6**

Cu ameninţările 34.Dh7+ sau 34.Nc4+.

**34...Tf7!**

Apărare unică!

**35.C:f7 D:e2!**

Din nou singura mutare. La 35...R:f7? 36.Dh5+ cu schimbul damelor şi final pierdut de negru, datorită prezenţei nebunilor de aceeaşi coloratură.

**36.Dg6+**

După 36.Cg5 De1+ 37.Rh2 De5+, negrul are şah etern.

**36...Rf8 37.Df6 De7 38.D:e7+ R:e7**

Forţând schimbul damelor, negrul a obţinut un final tenabil, datorită regelui său centralizat şi faptului că pionii fiind pe ambele flancuri, nebunul este mai tare decât calul.

**39.Cg5 Rf6 40.h4 Rf5 41.g3 c5 42.Rg2 b5 43.Rf3 c4**

43...Nb7+? 44.Re3 cu câştig important de tempo.

**44.g4+ Re5! 45.h5**

Sau 45.Cf7+ Re6.

**45...b4 46.h6 Rf6 47.Ce4+ Rg6 48.g5 Ne6 49.Rf4**

Mai precis ar fi fost 49.Re3, dar negrul după 49...Ng8 50.Cf6 Ne6 51.h7 Rg7 52.g6 Nf5 53.Ce8+ Rh8 54.Cd6 N:g6 55.C:c4 N:h7 avea remiza asigurată.

**49...Ng8 50.Re3**

După 50.Cf6 c3 51.b:c3 b:c3 52.Re3 R:g5 53.C:g8 Rg6 urmat de 54...Rh7 cu egalitate.

**50...c3 51.b:c3 b:c3 52.Rd3 Nh7 53.R:c3 Rf5 54.Rd4 Rf4** remiză. Cu doi pioni în plus, albul nu poate evolua. O partidă minunată. Şi în acest caz, imediat după contactul forţelor, a început un duel tactic aspru, considerentele de ordin poziţional-strategic fiind în plan secundar.

## 15.18. Apărarea Alehin

**Sălceanu - Cafferty**[1]
Finala Olimpiadei a 7-a de şah poştal, 1972-1974

**1.e4 Cf6**

Utilizată prima oară de Alehin la turneul de la Zürich 1921; ceva mai târziu după ce acesta a elaborat bazele ei teoretice, deschiderea aceasta, originală de altfel ca şi autorul ei, a primit numele său.

**2.e5 Cd5 3.d4 d6**

După ce negrul a provocat înaintarea şi slăbirea relativă a pionului alb e, acum îl atacă.

**4.c4**

Unii teoreticieni consideră că 4.Cf3 care transpune jocul în aşa-numita **variantă modernă** este preferabil.

**4...Cb6 5.f4**

Albul alege **varianta celor patru pioni** urmărind ocuparea centrului şi câştigul de spaţiu.

Desigur că centrul alb face la prima vedere o impresie puternică, dar el se poate dovedi fragil şi deteriorabil.

**5...d:e5 6.f:e5 Cc6**

Dezvoltare şi atac direct al centrului alb. Jucabile, dar mai rar utilizate, sunt 6...Nf5 şi subminarea centrului alb prin 6...c5.

**7.Ne3**

Continuarea corectă. După 7.Cf3 Ng4, negrul crează o presiune asupra centrului alb, rezultând complicaţii în care posibilităţile albului de a obţine avantaj sunt reduse.

**7...Nf5 8.Cc3 e6 9.Cf3**

Acum legarea 9...Ng4 făcută cu pierdere de tempo, nu mai este atât de periculoasă după 10.Dd2 Ne7 11.0-0-0 a5 12.h3 N:f3 13.g:f3, cu şanse ceva mai bune pentru alb, în care perechea de nebuni albi şi coloana semideschisă **g**, oferă şanse mai reale albului.

1. **Bernard Cafferty** – maestru internaţional britanic la şahul practic şi poştal. Cunoscut publicist şi autor de cărţi de şah.

**9...Ne7**

Considerată la acea dată ca cea mai precisă. Negrul intenționează să facă rocada mică și să submineze centrul alb prin f7-f6.

Atacul 9...Cb4 10.Tc1 c5 cu ideea măcinării centrului alb, după 11.Ne2 Ne7 12.d:c5 Cd7 13.a3 Cc6 14.b4 Cd:e5 15.Cb5! dă un joc mai bun albului.

Mai multe probleme pune albului 9...Nb4, care împiedică străpungerea d4-d5, pregătind totodată manevra Cc6-a5 și c7-c5. După 10.Ne2 0-0 11.0-0 N:c3 12.b:c3 Ca5 13.Cd2 Dd7 14.Tf4 Ng6 15-Df1 c5 16.h4, atacul albului devine periculos.

Mutarea lui Tartakower 9...Dd7! cu ideea accentuării presiunii la d4 (eventual după 10...0-0-0), merită atenție. Cel mai bine este 10.Ne2 0-0-0 (sau 10...Td8!?) 11.0-0 Ng4 12.c5 Cd5 13.C:d5 D:d5 14.Cg5 N:e2 cu joc aproximativ egal.

**10.d5!**

Această străpungere centrală la modă pe atunci, duce la un joc extrem de ascuțit, fiind o recomandare a maestrului american Adams.

Dezvoltarea mai sigură dar și mai pașnică 10.Ne2, după 0-0 11.0-0 f6 12.e:f6 N:f6 13.Dd2 De7, asigură negrului egalitate.

Prin mutarea din text, albul nu se limitează la apărarea pionilor săi centrali, ci îi avansează, creând oarecare dezordine în dispozitivul advers, rezervându-și eventual câmpul d4 pentru cal.

**10...Cb4**

În practică s-a încercat, deasemenea, 10...e:d5 11.c:d5 Cb4 12.Cd4 Nd7 13.e6 f:e6 14.d:e6 Nc6 15.Dg4 Nh4+ 16.g3 N:h1 17.0-0-0 Df6 18.g:h4 0-0 19.Nb5 De5 20.Ng5 c5 21.e7 c:d4 22.e:f8D + T:f8 23.T:h1 d:c3! 24.D:b4 c:b2+ 25.Rb1 Cd5! 26.Dc4 Tf2! Krantz-Nederkorn, corespondență 1977-1979, ajungându-se la o poziție greu de apreciat. În ciuda avantajului său material, drumul spre victorie nu este facil pentru alb, datorită poziției expuse a regelui său. Desigur, un teren de studiu pentru cititor!

**11.Tc1**

Recomandată de A.Zaițev[1], această mutare a avut popularitate prin anii 1970, mai ales pentru faptul că albul nu reușea să obțină mare lucru după 11.Cd4; într-adevăr după 11...Ng6 12.a3c5 13.C:e6! f:e6 14.a:b4 c:b4 15.Ca4.0-0 16.C:b6 a:b6 17.T:a8 D:a8 18.d6 Nd8 19.Ne2 b3! 20.Tf1! Da5 + 21.Dd2 D:e5 rezultă un joc complicat, analiză Baghirov[2].

Prin mutarea din text, albul intenționează prin 12.a3, să alunge calul negru, pasivizându-l considerabil,

**11...f6**

La început negrul a încercat aici 11...0-0, dar în partida Parma[3] - Mihalcișin[4], Sarajevo 1971, după 12.a3 Ca6 13.Nd3! Nc5 14.N:c5 C:c5 15.N:f5 e:f5 16.b4 Ce4 17.Dd4, albul a obținut avantaj. Trei ani mai târziu, practica a adus în scenă continuarea 11...e:d5 și negrul a rezistat, până la descoperirea ordinei de mutări 12.a3 c5 13.a:b4 d4 14.N:d4 c:d4 15.D:d4!? N:b4 16.c5 Cd5! 17.Nb5 + Nd7 18.N:d7+! D:d7 19.0-0 C:c3 20.b:c3 D:d4 21.c:d4 Td8 22.Tc4 a5 23.Rf2 cu joc ceva mai bun pentru alb, Vrabec-Jurek, Cehoslovacia 1976.

**12.a3 Ca6 13.g4!**

Surprinzător sacrificiu de pion jucat în

1. **Atexandr Zaițev** (1935-1971) – mare maestru rus. Câștigător al turneului internațional de la Soci (1967). Reputat teoretician.
2. **Vladimir Baghirov** (1936-2000) – mare maestru rus, câștigător a câtorva turnee internaționale notabile. Cunoscut ca unul din cei mai buni antrenori; reputat teoretician, a scris câteva cărți, tratând în special apărările Alehin și Caro-Kann. Actualmente naturalizat la Riga, în Letonia.
3. **Bruno Parma** (născut în 1941) – mare maestru iugoslav, component al echipei olimpice în perioadele 1962-1970 și 1978-1980. Victorii în numeroase turnee internaționale, printre care și București (1968).
4. **Adrian Mihalcișin** (născut în 1954) – mare maestru ucrainean. Câștigător în 1977 al turneului unional al tinerilor maeștri. Locul 4 în campionatul URSS 1984. Victorii în turnee internaționale, în special europene.

premieră în partida Velimirovici[1]-Gipslis[2], Havana, 1971. Cu preţul unui pion, albul pune grele probleme de apărare adversarului.

**13...N:g4**

Nu este exclus ca retragerea 13...Ng6 (încercată mai târziu) să ofere un plus de soliditate, dar aceasta nici nu se bănuia pe atunci...

**14.Tg1 Nh5**

Greşit ar fi 14...N:f3? 15.D:f3 cu atac puternic şi avans în dezvoltare. Gipslis în partida susmenţionată s-a apărat cu 14...f5; după 15.h3 N:f3 (sau 15...Nh4+ 16.Rd2 Nh5 17.T:g7 e:d5 18.c:d5 C:d5 19.Da4+ c6 20.D:h4 N:f3 21.Ng5! Da5 22.b4! ±. Tringov[3]- Rodriguez[4], Havana 1971) 16.D:f3 0-0 17.Tc2 Dd7 18.Td2 Tae8 19.d6! c:d6 20.Dh5! Tc8 21.c5! T:c5 şi acum cu 22.Tdg2! Tf7 23.N:c5 C:c5 24.Nb5 Dc7 25.D:f7+ albul ar fi câştigat rapid în atac.

Mutarea din text este o tentativă interesantă de a ameliora apărarea negrului.

**15.Ne2 f:e5** (vezi diagrama 203).

Înainte de începerea acestei partide, m-am sfătuit cu regretatul Sergiu Samarian, un excelent maestru internaţional poştal şi teoretician, extrem de bine informat. Acesta a găsit imediat revista proaspătă „British Chess Magazine" în care era inserată partida Hecht-Cafferty, turneul I.B.M. din 1972, în care s-a continuat cu 16.C:e5 Nh4? 17.Rd2 N:e2 18.D:e2 0-0 19.Nh6! Df6 20.T:g7+ Rh8 21.Cg4 Dd4+? (21...Df5!?) 22.Rc2 e:d5 23.Td1 D:c4 24.De5 şi negrul a cedat. Am mai fost informat că „englezul" joacă exclusiv „Alehin" contra lui 1.e4, aşa că m-am hotărât să întind năvoadele în aceste ape, cu toate că nu eram un adept al variantei celor patru pioni.

**203**

**16.C:e5**

Iniţial am avut intenţia să joc 16.Cg5! dar nu m-am putut hotărî să renunţ la un plan prestabilit. Puţin mai târziu, aveam să aflu că tot în turneul nostru, aceasta a fost utilizată în partida Majstorovici-Cafferty, cu succes rapid pentru alb: 16...N:e2 17.D:e2 N:g5 18.Tg5! 0-0 19.Dg4 De7 20.d:e6 c6 21.Ce4 g6 22.h4! Tae8 23.h5 D:e6 24.h:g6 D:g4 25.g:h7+ Rh8 26.T:g4 Te7 27.Ng5! Tef7 28.Re2 Cd7 29.Nh6! Tb8 30.Tcg1 cu decizie în câteva mutări.

**16...N:e2**

Continuare nouă faţă de partida cu Hecht.

**17.D:e2 0-0 18.Dg4 Nf6 19.D:e6 + Rh8**

Datorită regelui alb rămas în centru, mi-era clar că la Birmingham trebuiau trimise lovituri serioase de ghiulea, care să nu permită negrului vreun contrajoc periculos.

**20.Ce4!**

Slab ar fi fost 20.Cf7+ T:f7 21.D:f7 C:c4 cu avantaj pentru negru.

1. **Dragotjub Velimirovic** (născut în 1942) – mare maestru iugoslav, campion naţional în 1975. Component ai echipei olimpice în 1974, 1978 şi 1982. Victorii în câteva turnee internaţionale. Reputat teoretician, cu un stil de joc combinativ, plin de neprevăzut.
2. **Aivars Gipslis** (1937-2002) – mare maestru leton. A câştigat multe turnee internaţionale. Fost redactor al revistei „Sahs Riga", s-a remarcat ca excelent teoretician şi organizator
3. **Gheorght Tringov** (1937-2000) – mare maestru bulgar, campion naţional în anul 1963. Component al echipei olimpice în pe rioada 1956-1968. Câştigătorul câtorva turnee internaţionale.
4. **Oreste Rodriguez-Vargas** (născut în 1943) – mare maestru peruan. Component al echipei olimpice în anii 1964, 1970 şi 1972. Campion naţional în 1972. Victorii în turneele de la Alicante 1974 şi Reggio Emilia 1975.

**20...De8! 21.C:f6 D:e6?**

Negrul se lasă tentat de schimbul damelor, dar aceasta nu-i va aduce liniştea dorită. Şanse de apărare dădea 21...T:f6 22.Dg4 De7 + =.

**22.d:e6 T:f6 23.Cf7+ Rg8 24.Ch6+ Rh8?!**

Şi aici mai bine era 24...Rf8 25.e7+ R:e7 26.T:g7+ Re6 27.T:h7 cu pion în plus, dar albul trebuia să învingă o serie de dificultăţi tehnice.

**25.Cf7+ Rg8 26.Ch6+ Rh8?**

Din nou jucat probabil mecanic. Văzând că albul repetă mutările, Cafferty a propus remiză. Având zilele numărate (pentru partidă fireşte...!), albul a urmărit să câştige timp pentru a pune la punct detaliile instalării ghilotinei.

**204**

**27.Nd4!!**

Câmpul g7 este atacat, cu preţul unui pion.

**27...T:e6 + ?**

Prelungea întrucâtva jocul 27...Tg6! 28.Rd2 cu ameninţarea 29.Cf5 sau 29.h4, în ambele cazuri cu ameninţări decisive.

**28.Rd2 Tg6**

Insuficient este 28...Te7? 29.T:g7 T:g7 30.Tg1 + – .

**29.Cf5!**

Partida se mai putea compromite: 29.h4? (cu ideea 30.h5) c5! 30.Ne5 C:c4∓.

**29...Td8 30.Rc3 Cd7**

Nu salvează 30...Td7 31.Tce1 Rg8 32.Ce7+.

**31.N:g7 + !**

Greşit era 31.C:g7? c5. Continuarea 31.Ce7? prelungeşte lupta: 31...T:g1 32.T:g1 Cf6 33.Cf5 c5! 34.N:f6 (34.Ne5 Te8 35.Cd6 Te7±) g:f6 35.Tg7 Tb8 36.b4 c:b4+ 37.a:b4 h5 38.h4 Te8 39.T:b7 Te5 40.Ta7 T:f5 41.T:a6 + – . La un final neclar duce 31.Tcd1!? Cf6! 32.N:f6 T:d1 33.N:g7+ T:g7! 34.T:d1! Tg5 35.Td8+ Tg8 36.Ch6?! T:d8 37.Cf7+ Rg7 38.C:d8 b6 39.Cc6, probabil cu ± .

**31...Rg8 32.Tce1**

Cu ameninţarea 32.Te7, urmată de Ch6+.

**32...T:g1**

Nu salvează 32...Cdc5 33.Te7 Ce4+ 34.Rc2 + – .

**33.T:g1 Rf7 34.Ch6+ Re7 35.Te1 +** negrul cedează.

De aici, cititorul ar putea desprinde o serie de învăţăminte, atât pentru pregătirea repertoriului de deschideri, cât şi ca tactică de concurs.

Ce înseamnă de fapt a utiliza deschideri „la modă" şi ce reprezintă această modă în şah?

Se poate observa adesea într-o partidă între doi mari maeştri de exemplu, că unul dintre ei, utilizează o deschidere nouă, sau o linie de joc nouă, într-o deschidere deja cunoscută. Câteodată chiar, acesta utilizează o continuare veche, dar care nu s-a jucat de multă vreme şi este aproape uitată.

Pentru început, aceasta de cele mai multe ori surprinde adversarul şi poate aduce succes. Pentru scurtă vreme însă.

Datorită mijloacelor de informare (reviste, cărţi, ordinatoare, etc), partida devine cunoscută celor interesaţi, dintre care mulţi se lansează în utilizarea repetată a celor aflate, în speranţa succesului, în practica ulterioară se încearcă noi întăriri/răsturnări ale atacului/apărării, analize etc., sistemul în cauză devenind în scurtă vreme mult utilizat, cunoscut, discutat de teorie, pe scurt, la modă. „Utilizatorii" sunt convinşi că la data aceea, nu există ceva mai eficace, mai corect sau mai întreprinzător, pentru a fi jucat şi probabil că

punctul lor de vedere este corect.

După un timp însă, elementul de surpriză încetează, rezultatele sportive slăbesc, sistemul utilizat se perimează; trebuie recurs la ceva nou, fie original, fie preluat de la alţii...

Teoria fiind de fapt practica maeştrilor, evoluţia şi îmbogăţirea acesteia are loc în perioada de experimentare a sistemului în cauză.

Există însă un număr redus de jucători care practică linii de joc fie originale, fie puţin utilizate şi deci puţin analizate de teorie, în consecinţă mai puţin sau deloc cunoscute.

Aceştia joacă sisteme în afara modei, care nu prezintă semne ale perimării după oarecare utilizare.

Ei bine, ambele aceste metode de a aborda teoria şi practica deschiderilor prezintă avantaje şi dezavantaje. Rămâne la gustul, stilul, puterea de asimilare, munca, memoria, calităţile moral-volitive ale fiecăruia, cum să procedeze.

Un jucător complet, de regulă poate utiliza un repertoriu de deschideri în care aceste două concepţii de abordare se pot întrepătrunde cu succes; adică poate utiliza atât sistemele la modă îndeobşte cunoscute, cât şi sisteme inedite, pe care să le utilizeze în mod elastic.

Când se înregistrează anumite insuccese în practicarea unei variante, jucătorul trebuie să o analizeze în detaliu. Dacă nu i se pot aduce ameliorări sau reparaţii, aceasta trebuie abandonată cel puţin pentru o vreme şi utilizată altă variantă care să permită obţinerea de rezultate sportive bune.

În partida de mai sus, Cafferty jucând varianta sa de predilecţie, nu a luat în considerare faptul că aceasta trecea printr-o criză teoretică, precum şi faptul că partenerii săi, ştiind ce anume joacă, îi puteau oferi o serie de surprize neplăcute, ceea ce s-a şi întâmplat.

WWW.SCRIBD.COM

## BIBLIOGRAFIE


1. I. Averbach,M.Beilin, ***Călătorie în țara şahului***, Moscova, 1972 (rusă)
2. I. Averbach, A.Kotov, M.Iudovici, ***Şcoala de şah***, Moscova, 1976 (rusă)
3. I. Averbach, ***Ce trebuie ştiut în final***, Moscova, 1979 (rusă)
4. I. Averbach, ***Finalurile în şah***, Moscova, 1980-1984 (rusă), 5 volume
5. E.Bönsch, ***Manual de şah***
6. J.R. Capablanca, ***Manualul jocului de şah***, Moscova, 1975 (rusă)
7. J.R. Capablanca, ***Ultimele lecții***, Moscova, 1972 (rusă)
8. J.R. Capablanca, ***Cariera mea şahistă***, New York, 1966 (engleză)
9. I. Chernev, ***Cele mai bune finaluri ale lui Capablanca***, Oxford University Press, 1978 (engl.)
10. J. Dufresne, ***Jocul de şah***, Bucureşti
11. I. Estrin, ***Mica enciclopedie a deschiderilor***, Moscova, 1985 (rusă)
11. M.Euwe, ***Biografia unui campion mondial***, Moscova, 1979 (rusă)
12. M.Euwe, ***Curs de lecții de şah***, Sofia, 1950 (bulgară)
13. R. Fine, ***Finalurile de bază în şah***, Zagreb, 1951 (sârbo-croată)
14. V. Golenişcev, ***Pregătirea tinerilor şahişti de categoria a 2-a***, Moscova, 1980 (rusă)
15. D. Hooper, D.Brandreth, ***Necunoscutul Capablanca***, Londra, 1975 (engleză)
16. B. Ivkov, ***Ce sunt finalurile***, Smederevska Palanka, 1972 (sârbo-croată)
17. N.Juravlev, ***Pas după pas***, Moscova, 1986 (rusă)
18. G. Kasparian, ***Studii de şah***, Erevan, 1974 (rusă)
19. G. Kasparian, ***Minunatele studii***, Erevan, 1982 (rusă)
20. G. Kasparian, ***Studii, articole, analize***, Moscova 1988 (rusă)
21. H. Kmoch, ***Rubinstein câştigă!***, Viena, 1933 (germană)
22. A.Kostiev, ***Lecții de şah***, Moscova, 1984 (rusă)
23. Em.Lasker, ***Manual al jocului de şah***, Moscova, 1980 (rusă)
24. G. Levenfiş, ***Cartea şahistului începător***, Bucureşti, 1961
25. G. Lisitân, ***Finalurile în partida de şah***, Bucureşti, 1960

26. O. Nedelkovic, ***Finalul***, Belgrad, 1951 (sârbo-croată)
27. E. Polihroniade Rusu, ***Şahul pentru toţi***, Bucureşti, 1984
28.I.Rabinovici, ***Finalul***, Moscova-Leningrad 1938 (rusă)
29. M.Rădulescu, ***Finaluri complexe în şah***, Bucureşti, 1972, 1978 (2 volume)
30. S.Samarian, ***Cartea jucătorului de şah***, Bucureşti, 1947
31. A. Sokolski, ***Sunteţi la prima mutare***, Moscova, 1977 (rusă)
32. V. Smîslov, ***În căutarea armoniei***, Moscova, 1979 (rusă)
33. C.Ştefaniu, ***Şah de la A la Z***, Bucureşti, 1984
34. M.Tal, I.Damski, ***În focul atacului***, Moscova, 1978 (rusă)
35. B.Vainstein, ***Cugetătorul***, Moscova, 1981 (rusă)
36. E. Vasiukov, A.Narkevici, A.Nikitin, ***Mihail Cigorin***, Moscova 1972 (rusă)
37. * * * ***Bobby Fischer ne învaţă şah***, Hamburg, 1974 (germană)
38. * * * ***Enciclopedia deschiderilor în şah***, Belgrad, 1981-1991
39. – ***Curierul şahului***, Limoges, 1976-1977 (franceză)
40. – ***Fernschach***, Hamburg, 1960-1993 (germană)
41. – ***Revista (română) de şah***, Bucureşti, 1933-1990
42. – ***Şahmatî Riga***, Riga, 1972-1990 (rusă)
43. – ***Şahmatî v SSSR***, Moscova, 1948-1990 (rusă)

www.sah.ro

# CUPRINS

Cuvânt înainte / 5
Din partea autorului / 6

**Capitolul 1**
**NOȚIUNI INTRODUCTIVE / 9**
1.1. Puțină istorie şi prima cunoştință cu şahul / 9
1.2. Ce este jocul de şah? / 10
1.3. Despre figuri şi simbolurile lor / 11
1.4. Tabla de şah / 12
1.5. Amplasarea figurilor pe eşichier / 13
1.6. Exerciții / 15
1.7. Soluții / 15

**Capitolul 2**
**MODUL DE DEPLASARE AL PIESELOR / 16**
2.1. Turnul / 16
2.2. Nebunul / 16
2.3. Dama / 17
2.4. Calul / 17
2.5. Regele / 18
2.6. Pionul / 18
2.7. Exerciții / 22
2.8. Soluții / 22

**Capitolul 3**
**SFÂRŞITUL PARTIDEI PRIN ŞAH MAT ŞI REMIZĂ. ATAC ŞI APĂRARE / 23**
3.1. Şah şi mat / 23
3.2. Remiză / 24
3.3. Pat / 25
3.4. Atac şi apărare / 26
3.5.Exerciții / 28
3.6. Soluții / 28

www.stere.ro

**Capitolul 4**
**DESPRE ROCADĂ / 29**
4.1. Câteva considerații / 32

**Capitolul 5**
**VALOAREA FIGURILOR. AVANTAJUL MATERIAL / 34**
5.1. Valoarea figurilor / 34
5.2. Pionul / 35
5.3. Calul / 36
5.4. Nebunul / 36
5.5. Nebunul contra calului / 36
5.6. Turnul / 36
5.7. Turnul contra unei figuri uşoare (cal sau nebun) / 36
5.8. Nebunul şi calul contra turnului / 37
5.9. Doi cai contra turnului / 37
5.10. Turn şi nebun contra turn şi cal / 37
5.11. Două turnuri contra trei figuri uşoare / 37
5.12. Turn şi doi nebuni contra două turnuri şi un cal / 37
5.13. Dama / 37
5.14. Avantajul material / 39
5.15. Exerciții / 40
5.16. Soluții / 40

**Capitolul 6**
**NOTAȚIA ÎN JOCUL DE ŞAH / 41**
6.1. Exerciții / 51
6.2. Soluții / 51

**Capitolul 7**
**CÂTEVA REGULI DE COMPORTAMENT ÎN TIMPUL JOCULUI. STADIILE PARTIDEI / 52**
7.1. Piesa atinsă trebuie jucată / 52
7.2. Fazele (stadiile) partidei / 54
7.3. Cum se poate învăța şahul pentru a se obține progrese rapide / 55

**Capitolul 8**
**MATURILE ELEMENTARE / 57**
8.1. Matul cu dama / 58
8.2. Exerciții / 61

www.stere.ro

8.3. Soluții / 64
8.4. Matul cu două mutări / 65
8.5. Exerciții / 67
8.6. Soluții / 68
8.7. Matul cu turnul / 69
8.8. Exerciții / 71
8.9. Soluții / 76
8.10. Matul cu perechea de nebuni / 76
8.11. Exerciții / 78
8.12. Soluții / 82
8.13. Matul cu cal şi nebun / 83
8.14. Exerciții / 90
8.15. Soluții / 94

**Capitolul 9**
**ALTE MATURI ŞI STUDII ELEMENTARE / 96**
9.1. Matul cu doi cai este posibil? / 96
9.2. Alte finaluri cu prezența damei / 98
9.3. Exerciții /103
9.4. Soluții / 109

**Capitolul 10**
**FINALURI ELEMENTARE / 111**
10.1. Avansarea pionilor / 111
10.2. Doi pioni contra unul / 113
10.3. Exerciții / 115
10.4. Soluții / 117
10.5. Dama împotriva pionului / 117
10.6. Exerciții / 120
10.7. Soluții / 122

**Capitolul 11**
**DESPRE UNELE REGULI DE JOC ÎNVECHITE. CEASUL DE CONTROL. CÂTEVA PARTIDE EXEMPLIFICATIVE ŞI SFATURI UTILE / 124**
11.1. Câteva reguli de joc / 124
11.2. Ceasul de control / 125
11.3. Partide exemplificative / 126

www.sfere.ro

11.4. Câteva sfaturi utile / 127
11.5. Exerciţii / 130
11.6. Soluţii / 132

**Capitolul 12**
**CUM TREBUIE ÎNCEPUT JOCUL ŞI DEZVOLTATĂ LUPTA SAU EXPLICAREA ELEMENTARĂ A DESCHIDERILOR / 113**
12.1. Terminologia necesară studiului deschiderilor / 135
12.2. Primul principiu: dezvoltarea rapidă a forţelor / 136
12.3. Exerciţii / 140
12.4. Soluţii / 143
12.5. Principiul al doilea: lupta pentru centru / 143
12.6. Exerciţii / 145
12.7. Soluţii / 147
12.8. Principiul al treilea: siguranţa regelui / 147
12.9. Principiul al patrulea: obţinerea unei structuri armonioase de pioni şi figuri / 148
12.10. Exerciţii / 155
12.11. Soluţii / 157
12.12. Despre curse în deschidere / 157
12.13. Exerciţii / 160
12.14. Soluţii / 162
12.15. Gradul de importanţă al deschiderilor şi modul de abordare al acestora / 163
12.16. Clasificarea deschiderilor / 164
12.17. Exerciţii / 166
12.18. Soluţii / 167

**Capitolul 13**
**CUM TREBUIE JUCAT DUPĂ TERMINAREA DESCHIDERII? / 168**
13.1. Câteva poziţii şi combinaţii tipice / 170
13.2. Despre jocul combinativ / 172
13.3. Exerciţii / 173
13.4. Soluţii / 175
13.5. Despre jocul poziţional / 176
13.6. Exerciţii / 179
13.7. Soluţii / 180

www.store.ro

**Capitolul 14**
**DIN NOU DESPRE FINALURI / 182**
14.1. Rege şi pion contra rege (regula pătratului) / 182
14.2. Deplasarea regelui / 184
14.3. Punctele cheie / 186
14.4. Exerciţii / 189
14.5. Soluţii / 191
14.6. Valoarea relativă a nebunului şi a calului / 192
14.7. Exerciţii / 195
14.8. Soluţii / 197

**Capitolul 15**
**PARTIDE EXEMPLIFICATIVE ALE MAEŞTRILOR / 198**
15.1. Apărarea siciliană (Morphy-Löwenthal) / 198
15.2. Sistemul Zukertort (Zukertort-Blackburne) / 199
15.3. Jocul celor doi cai (Steinitz-Cigorin) / 201
15.4. Apărarea siciliană (Em. Lasker-Capablanca) / 204
15.5. Indiana Nimzovici (Keres-Alehin) / 208
15.6. Apărarea Caro-Kann (Botvinnik-Euwe) / 211
15.7. Partida spaniolă (Tal-Panno) / 213
15.8. Gambitul damei (Spasski-Petrosian) / 218
15.9. Indiana regelui (Gligoric-Fischer) / 220
15.10. Deschiderea engleză (Kasparov-Karpov) / 224
15.11. Gambitul damei (Sultan Khan-Mencik) / 226
15.12. Gambitul damei (Uhlmann-F.Olafsson) / 228
15.13. Gambitul Göring (Nun-Dünhaupt) / 230
15.14. Apărarea franceză (Estrin-Sloth) / 233
15.15. Deschiderea engleză (Forintos-Hecht) / 235
15.16. Indiana Nimzovici (Endzelins-Bouwmeester) / 237
15.17. Indiana regelui (Kriukov-Costea) / 240
15.18. Apărarea Alehin (Sălceanu-Cafferty) / 243

www.cire.ro

În colecțiile
UNIVERSITARIA
ale Editurii Bibliotheca au apărut:

- **Horia Andrei, Florin Stan, Elena Vîrjoghe, Olimpiu Coroş** – *Îndrumar de laborator – Bazele electrotehnicii*
- **Horia Andrei, Florin Stan, Nicolae Olariu, Elena Vîrjoghe** – *Culegere de probleme de electrotehnică. Circuite în regim sinusoidal. Cuadripoli, circuite trifazate*
- **Horia Andrei, Florin Stan, Oliver Magdun, Cristian Cucuteanu** – *Bazele electrotehnicii. Îndrumar modern de laborator. Simulări SPICE şi programe C++*
- **Călin Soare, Iulian Brezeanu, Mihai Popescu, Gabriel Ispas** – *Teoria sistemelor de reglare automată. Aplicații MATLAB.*
- **Alexandru Stoica, Constantin Banu** – *Aditivi chimici şi biochimici utilizați în panificație*
- **Gabriel Preduşcă, Ion Florian** – *Circuite numerice*
- **Gabriel Preduşcă, Eugenia Mincă, Ivan Ioan Alexandru** – *Proiectarea asistată pe calculator. Îndrumar de laborator*
- **Eugenia Mincă** – *Concepția şi gestiunea sistemelor de producție*
- **Mihail-Florin Stan** – *Structuri neconvenționale de motoare de curent alternativ*
- **Aurel Gaba, Sabin Vâlceanu, Adrian Catangiu, Lucian Păunescu** – *Auditul energetic în metalurgie*
- **Constantin Danilevici** – *Controlul cărnii şi produselor din carne prin metode senzoriale şi fizico-chimice*

www.stere.ro

- **Constantin Danilevici** – *Utilaje destinate procesării produselor din carne şi lapte în unităţi de producţie mici şi mijlocii*
- **Marcel Ionel** – *Acţionări electrice reglabile cu motoare asincrone pentru industria metalurgică*
- **N. Posea, Şt. Iordache, ...** – *Metoda elementului finit pentru structuri de rezistenţă*
- **Marcel Ionel, Adela Gabriela Husu** – *Automatizări în domeniul proceselor lente şi rapide din industrie*
- **Mihail-Florin Stan** – *Maşini electrice de curent alternativ cu mai multe întrefieruri*
- **Aurel Gaba** – *Transferul de căldură în instalaţiile industriale*
- **Alexandru Stoica, Constantin Banu** – *Metode de analiză şi control în industria panificaţiei*

## IMPORTANT !

**CNCSIS** (Consiliul Naţional al Cercetării Ştiinţifice din Învăţământul Superior) a demarat în anul 2000, prin departamentul său **CENAPOSS** (Centrul Naţional pentru Politica Ştiinţei şi Scientometrie), o acţiune de evaluare şi acreditare a editurilor şi revistelor ştiinţifice româneşti, precum şi o ierarhizare a acestora. Scopul declarat al **CENAPOSS** este acela de a reuni preocupările tuturor structurilor interesate în promovarea ştiinţei româneşti şi creşterea vizibilităţii acesteia pe plan internaţional. De asemenea, autorii din sistemul de învăţământ superior sunt îndemnaţi (sau obligaţi) să aleagă editurile acreditate de **CNCSIS**.

**Editura Bibliotheca, acreditată cu avizul nr. 1142 din 30 iunie 2003 de CNCSIS, oferă condiţii optime ale raportului calitate-preţ şi asistenţă de specialitate cadrelor didactice ale Universităţii „Valahia" în editarea de carte universitară.**

www.cter.ro

• *Absolvent al Liceului „Ienăchiță Văcărescu" în anul 1952 • În liceu, a învățat șahul • Câțiva ani, a organizat activitatea șahistă desfășurată în orașul Târgoviște • Din 1958, se dedică șahului prin corespondență pentru a-și putea exercita profesia de inginer chimist • Primul titlu de campion național, în 1963 • Maestru internațional din 1978 • Participant în echipa României la trei olimpiade • Campion european în 2002 • A publicat materiale, partide și articole teoretice în reviste din țară și din străinătate.*

*Prevăzută să apară în trei volume, care să asigure nivelul de cunoştinţe necesar pentru categoria a doua de clasificare sportivă, categoria întâi şi, respectiv, candidat de maestru, lucrarea distinsului inginer şi antrenor de şah, maestrul internaţional Vladimir Sălceanu preconizează abordarea concentrică şi progresivă, de la simplu la complex, a învăţării şahului, valorificând în acest scop experienţa unor mari personalităţi ale şahului mondial şi a unora din cele mai performante şcoli naţionale de şah. Ea reprezintă un dar generos pentru viitoarele generaţii de şahişti, un veritabil îndrumar care mie personal mi-a lipsit la vârsta iniţierii în şah, dar pentru care mă bucur că va exista de acum în firava bibliotecă a şahului românesc.*

*Andrei Istrătescu*
*mare maestru internațional*

ISBN 973-712-028-0
9 799737 120280

Colecția SCHOLA